PC Format

VSE KAR VAŠ PC POTREBUJE

DVD IZDAJA

VELIKI TEST

DIGITALNI FOTOAPARATI

18 kompaktnih fotoaparatov za vse vrste uporabnikov

GIGANTSKI GRAFIČNI VODIČ!

Potegnite največ iz grafične kartice

FILMI PREK INTERNETA

Kako bomo gledali filme v prihodnosti

AMD vs Intel

Athlon 64 SFX-62 in Conroe se spopadeta! Prva primerjava procesorjev nove generacije

22 NOVIH IGER

Hitman: Blood Money, Dark Messiah, Bioshock, LOTR Online, SiN Episodes in ostale...

Svetovno prvenstvo NA PC-JU!

Preberite, kako si lahko vse gole nogometnega svetovnega prvenstva ogledate na svojem računalniku...

ISSN 1580-819X
JULIJ 2006 / 53 / 1.450 SIT / 6,05€
9 771580 819009
Poštnina plačana pri pošti 2102

PREZPLAČNO VAM PREDELAMO IN NADGRADIMO RAČUNALNIKI

HUD MODEL.
LEP MODEL.
IN NI NEDOSTOPEN.

Kljub visoki zmogljivosti, ki jo omogoča 64-bitni procesor AMD Turion™ 64, prenosni model HP Compaq nx6125 ni nedosegljiv. S pomočjo vrhunske grafične podpore in brezhibne povezljivosti bodo vaše strasti vedno na dosegu rok. In to v prijetni, tanki *in lahki obliki.*

PRENOSNIK HP Compaq nx6125

Informativna cena (z DDV):

255.425 SIT

1.066,38 €

- AMD Turion™ 64 Mobile Technology ML-32
- Microsoft® Windows® XP Professional SLO
- Pomnilnik 512 MB DDR 333 MHz
- 60 GB SMART ATA HDD 4200 rpm
- Vgrajen pogon DVD +/- RW s tehnologijo Double Layer
- ATI MOBILITY RADEON X300 do 128 MB pomnilnika v skupni rabi
- Zaslon 15'' TFT XGA 1024 x 768
- Integriran modem 56K in mrežni vmesnik 10/100/1000
- *Integriran* 802.11b/g WLAN
- Integriran vmesnik Bluetooth
- Integriran zvočni vmesnik in dva zvočnika
- 6-celična baterija Lithium-Ion
- Vmesniki: 3x USB 2.0, VGA, S-Video TV Out, 1x PC Card Type I/II, Firewire, izhod za slušalke, integriran mikrofon, vhod za zunanji mikrofon, čitalec kartic 6 v1, reža za kartice ExpressCard/54, vmesnik za razširitveno postajo, čitalec prstnih odtisov, vmesnik za potovalno baterijo
- Dimenzije: 3,1 x 26,7 x 32,8 cm
- Teža: 2,72 kg
- Garancija 1 leto

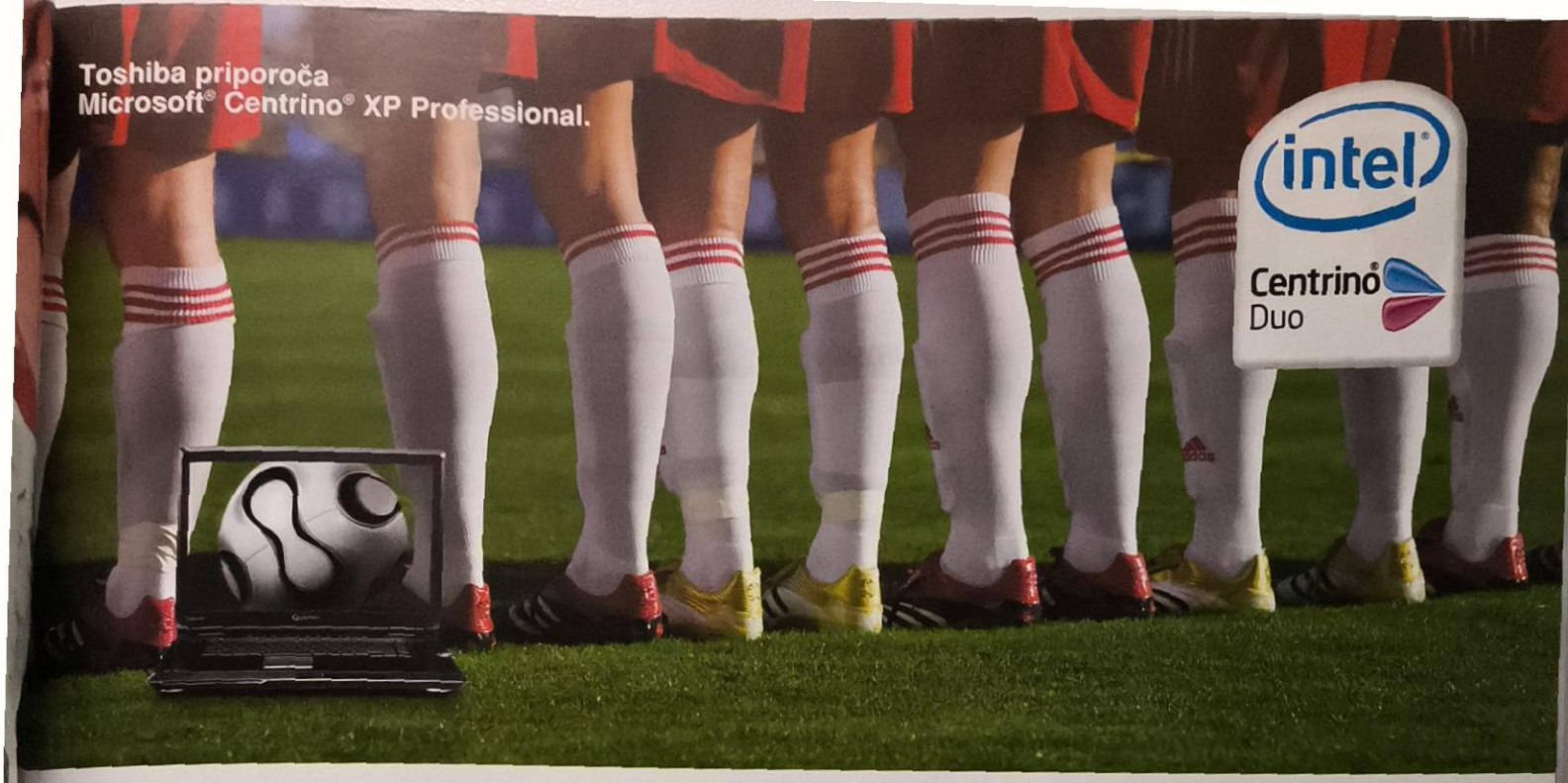
AMD Turion 64 MOBILE TECHNOLOGY

Za cene in ostale modele v akciji kliknite: **www.diss.si/hp/akcija**
obiščite: **www.avtera.si/hp/akcija**

2006 Preferred Partner

hp invent

© 2006 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Microsoft, Windows in Windows Mobile sta registrirani blagovni znamki v lasti družbe Microsoft Corporation ali njenih podružnic v ZDA in ostalih državah. AMD, logotip AMD-puščica, AMD Turion in vse njihove kombinacije so zaščitene blagovne znamke Micro Devices, Inc. Slike so simbolične. Ponudba velja do razprodaje zalog. Za morebitne napake v tisku ne odgovarjamo. Distribucija: www.avtera.si, www.diss.si.



Pridruži se igri. V kritičnih trenutkih je kvaliteta tista, ki nekaj velja.

Satellite A100-232

- Intel® Celeron™ procesor 380 (1.6 GHz, 400 MHz FSB, 1 MB drugostopenjskega predpomnilnika)
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- Tipkovnica odporna proti politju s tekočino, HD avdio podpora
- ATI Radeon® Xpress 200M do 128 MB DDR2 RAM
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 60 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TruBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: 174.916 SIT brez DDV (209.900 SIT z DDV, 875.90 EUR)

Satellite Pro M70-199

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Pentium® M procesor 770 (2.13 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 915PM
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TruBrite barvni zaslon 1280 x 800
- ATI MOBILITY™ RADEON® X700
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g, Bluetooth
- 5 v 1 medijska reža (podpira SD™ Card, Memory Stick®, Memory Stick Pro™, MultiMedia Card™, xD-Picture Card™)
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem s SRS® TruSurround XT™ sistemom
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: 359.460 SIT brez DDV (431.352 SIT z DDV, 1.800 EUR)

ToshibaEasyGuard
Carefree Mobile Computing

Tecra A4-230

- Intel® Centrino™, ki vključuje Intel® Pentium® M procesor 760 (2.00 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika), Intel® PRO/brezžično 2200BG mrežno povezavo in Intel® 915PM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- ATI MOBILITY™ RADEON® X600, 128 MB DDR video RAM
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 2048 MB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT WXGA TruBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 b/g, 10/100/1000 Base-TX Ethernet, Bluetooth
- 24 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: 340.289 SIT brez DDV
(408.347 SIT z DDV, 1.704 EUR)

FIFA WORLD CUP GERMANY 2006

TOSHIBA
Official IT Partner

Toshibini prenosniki so opremljeni z brezžičnim omrežnim vmesnikom in vgrajeno Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo, ki omogoča poslovnežem popolno brezskrbnost. Toshiba EasyGuard je najnovejša tehnologija z naprednim sistemom zaščite podatkov in enostavno povezljivostjo. S pritiskom na gumb vstopite v svet brezskrbne mobilne tehnologije

Intel, Intel logo, Intel Core, Intel Core logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. Microsoft, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. adidas and the 3-Bars logo are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission.

www.inea.si/toshiba

TOSHIBA

INEA

PCFormat

V tej številki

Vse, kar vas PC potrebuje

PCF 53 Julij 2006

Naj crkne televizor

Kaj vam bo tista ogromna škatla v dnevni sobi, če imate širokopasovni internet? 36

Vklop

Magdalena 10
Končal se je festival medijskih komunikacij

Novice 12
Vse in še kaj iz sveta računalništva

Opremljeni 16
Najbolj slastne novosti

Teme

Nogomanija 24
Pravijo, da je v teku neko prvenstvo... Ogledali smo si tehnologijo, ki nam ga je prinesla domov

Grafika na veliko 28
V vašo slast vam predstavljamo največji vodič, da boste lahko kupili najboljšo grafično kartico

TV prek interneta 36
Ogledali smo si najboljši način za tlačenje televizije v široko internetno pipico

Delavnice

Glasba digitalno 84
Postanite ustvarjalni z *MAGIX Music Makerjem*

Zamenjava plošče 86
Nova osnovna plošča brez težav z Windows

Zbiranje iger 88
Game Collector vam bo pri tem izdatno pomaga

Battlefield 2 90
Končajte stopnjo za *Battlefield 2*

Quake IV 92
Naj vaš obraz zasije na zaslonu

Vodiči

V mreži hekerjev 94
Tokrat z mobilnimi telefoni

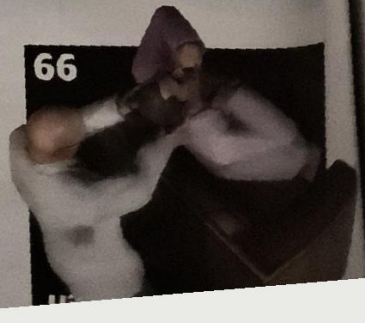
Vprašajte Gregorja 96
Privoščite si pomoč in nekaj sarkazma

Odklop

DVD kotiček 111

Spletne strani 112

Samo še to... 114



PCFormat

Stopite v stik ...

info@pcformatslo.net

www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 33 00 Fax: 02 330 33 11

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banovič
Urednik diska Barbara Banovič
Grafični urednik Goran Radinović
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banovič, Goran Radinović, Jean Marie Bernier, Boštjan Krajnc, Brane Smodič, Aleš Fras

Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenović, Alec Meer, Gregor Mraz, Andrej Potočnik, Barbara Rižnar, Andrej Sekavčnik, Simon Šarlah, Borut Šmuc, Jelena Varda, Luis Villazon

Ilustracije Goran Radinović, Barbara Rižnar
Lektoriranje Barbara Banovič
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Janja Cebek
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

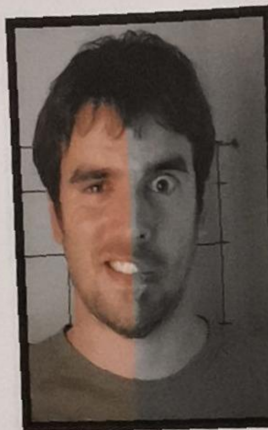
Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk MA – TISK d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Mihaela Weixl
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 2, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera, GameZone in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net, www.gamezone.si**

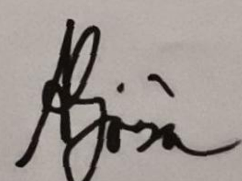
Dvoličnost



Morda se bo kdo zdaj zarežal do plomb na šesticah, ampak sam pri vseh svojih predvidevanjih in razčlenitvah preteklih in bodočih dogodkov izhajam iz stališča, da so ljudje dobri. In kljub nekaterim odstopanjem sem vztrajal pri tej ideologiji. Četudi so bila odstopanja tako ekstremna kot ukraden potni list s strani tuje osebe, razbita glava s strani tuje roke in razkrit konec filma *7even*, preden se je pripeljal kombi s škatlo. Verjetno pa sokoljim očem tistih med vami, ki jim detektivsko delo ni gre slabo od rok, dia stavka nazaj ni ušlo, da sem uporabil preteklik. Ja, nedavni zaplet pri eni izmed naših akcij mi je na pot postavil človeka, zaradi katerega sem se v določeni točki po turško usedel na tla, si vtaknil mezinec v usta in se z vso resnostjo vprašal: "Čakaj, čakaj, da nisi morda pri zadnjem splakovanju straniščne školjke pomotoma odplaknil tudi svoje mentalno zdravje..." O podrobnostih in imenih zdaj ne bi, ker bi morali biti zraven, da bi verjeli, je pa res, da je bilo moje načelo na hudi preizkušnji.

Pa se bom po tem poučnem dogodku še vedno oklepal ideje, da so ljudje dobri, kot se rja oklepa blatnika mojega avtomobila (prekletabodi,dabitiavtoličarpodmladekzbrusil)? V bistvu ja, bom pa dodal en aneks, ki osnovno misel predela v naslednjo: "Vsi ljudje so dobri, nekateri ljudje so čudni."

So pa ravno rešitve takšnih težav verjetno sladkor, zaradi katerega je ustvarjanje revije vedno lepo. Vsak mesec novi izzivi, iz katerih lahko prideš močnejši in bolj pripravljen narediti še boljšo revijo od prejšnje. Nam je ta mesec uspelo? Bodite vi sodnik. Da vam bom delo olajšali, poslušajte tole: v juliju smo vam poklonili celotno igro, se na sedmih straneh razpisali o tem, kako lahko vaša grafična kartica premaga *Oblivion*, se pozanimali o legalnem snemanju filmov z interneta, odpakirali, preizkusili in ocenili 18 digitalnih fotoaparatov, opisali igro *Hitman: Blood Money* in med ostalim pogledali tudi na svetovno prvenstvo v Nemčijo. Ravnokar je v teku tekma Argentina – Nizozemska in Tevez je za las zgrešil vrata. Uh, škoda. No, ko boste to brali, bo ta tekma že nekaj dni v preteklosti, zato mi ne povejte rezultata.



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA BANOVIČ
21. junija 2006 je bilo zunaj 35°C. Danes je 21. junij. Ni hladno. Barbara je izjavila, da se bo skuhala. Verjamemo ji.

MIHAELA WEIXL
Odsotna zaradi bolniške. Verjamemo, da ji ni lepo, nas pa vseeno tu in tam prime, da bi dali roko v luknjač in se ji pridružili.

BRANE SMODIČ
Tudi njegov naziv se je spremenil. A če vam izdamo, kakšen naziv ima po novem Brane, nas bomo morali ubiti.

ALEŠ FRAS
Krožijo govorice, da ima poleg vseh očitno vidnih tetovaž še eno zelo dobro skrito. Povedali bi, kje, pa nas bo [illegible]

GORAN RADINOVIĆ
[illegible]

Sony Ericsson

www.SonyEricsson.com/s

MOJ TELEFON - MOJA GLASBA

Novi W810i Walkman® telefon

Z glasbo skozi življenje.

svema co d.o.o.
Vilharjeva 29, Ljubljana

na vašem disku

Celotni programi

3D Canvas

Orodje za modeliranje in animacijo v realnem času, ki omogoča intuitivno 3D modeliranje po metodi povleci in spusti. Iz enostavnih 3D modelov je mogoče ustvariti kompleksne modele ali le-te ustvariti z uporabo orodij za izdelavo modelov.

MAGIX Music Maker 11 Silver

S programom *MAGIX Music Maker 11 Silver* lahko enostavno ustvarjate glasbo in posnamete lasten CD. Potrebujete glasbeno podlago za spletno stran? Tudi to je mogoče. Uživajte v ustvarjanju glasbe s tem simpatičnim programom s kopico naprednih možnosti. Če potrebujete pomoč, poglejte v delavnico na strani 84.

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da ugodimo vaši prošnji.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 33 02.

Preizkusni programi

Anasazi Stop Motion Animator 1.01 Stop-trik animacija
BSplayer 2.0 Eden najzmogljivejših medijskih predvajalnikov
DVD Shrink 3.2 Ustvarjanje varnostnih kopij DVD-jev
Game Collector Ustvarite bazo podatkov o vaših igrah
Inkscape Odlično odprtokodno orodje za risanje
RawShooter Essentials 2006 Obdelava datotek RAW
The GIMP Omogoča retuširanje in obdelavo fotografij
WinMorph Orodje za stapljanje in popačenje slik

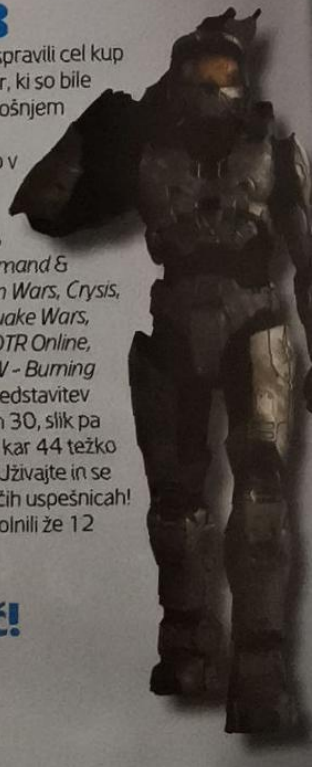
Igre

32 Cards 2006 World Cup Edition Digitalno zbiranja kart
Championship Manager 06 Menedžerska simulacija
FIFA World Cup 2006 Druga najboljša nogometna igra
Football Manager 2006 Kralj menedžerskih iger
Hyperspace Invaders Arkadna strelska igra v vesolju
Kicknrush 2006 Postanite mojster okroglega usnja
My World Cup 2006 Vodite statistiko prvenstva
Over the Hedge Zabavna igra po risanki za mlajše
Prism: Guard Shield Prvoosebna strelska igra
Pro Evolution Soccer 5 Najboljša nogometna igra
Rush for Berlin Večigralski demo strateške igre
Sensible Soccer 2006 Vrnitev legende! Hitro in zabavno
Super Soccer Manager Sprejmite vlogo menedžerja
WildSnake: Pinball Soccer Stars Simulacija fliperja
Yoda Soccer Project Predelava *Sensible Soccerja*

Dodatki in modi

GTA: San Andreas - Multi Theft Auto: San Andreas, Half-Life 2: Zombie Panic, Max Payne 2: Hall of Mirrors, Oblivion: Overload, Oblivion: Weapons & Armour

Od blizu SEJEM E3



Tokrat smo na disk spravili cel kup filmčkov in slik iz iger, ki so bile predstavljene na letošnjem sejmu Electronic Entertainment Expo v Los Angelesu. Med naslovi boste našli takšne stvari, kot so *Call of Duty 3, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Crysis, Enemy Territory: Quake Wars, Gothic 3, Halo 3, LOTR Online, Splinter Cell 4, WoW - Burning Crusade*... Video predstavitev boste našli okroglih 30, slik pa smo na disk vrgli iz kar 44 težko pričakovanih iger. Uživajte in se slinite ob prihajajočih uspešnicah! Mi smo s slino napolnili že 12 veder.

In še več!

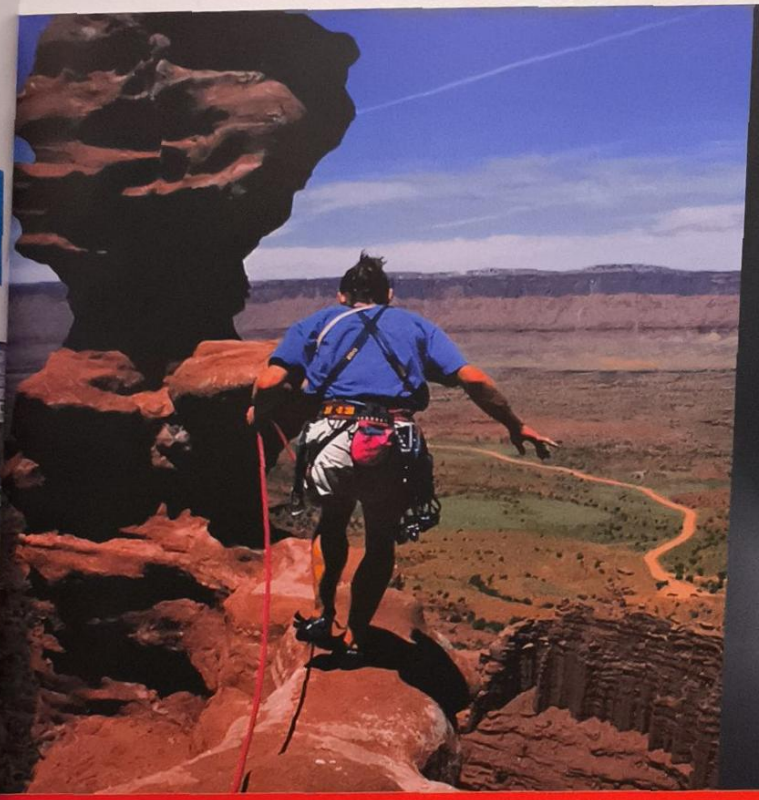
Seznam velja za *PCFormatov* DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.

OpenOffice.org 2.0

Ta popularen brezplačen pisarniški paket je v celoti preveden v slovenščino, vključuje pa naslednje programe: *Writer* je urejevalnik besedil in spletnih strani HTML, *Calc* je urejevalnik preglednic, *Draw* risarski program za risanje vektorskih slik, tu pa so še *Impress*, *Math* in *Base*. Paket se brez težav kosa z *MS Office*.

Blender

Prvi in edini polno integriran programski paket za ustvarjanje 3D grafike, ki omogoča modeliranje, animacijo, renderiranje, post-produkcijo, interaktivne 3D elemente in igre ter predvajanje omenjenih elementov na različnih platformah. Delavnica je na strani 92.



Včasih potrebujete izziv.

Včasih ne.

C522N

A4 mrežni laserski tiskalnik

hitrost: 19 str/min barvno in črno-belo

128 MB spomina, razširljiv do 640 MB

čas izpisa 1 strani: 13 sekund

ločljivost: 1200 x 1200 dpi,4800 Color quality

PCL6, PDF, PS3...

USB in Ethernet priključek

.

.

PPC cena z DDV: 114.000 SIT

475,80 EUR

www.lexmark.si
www.alterna-i.si

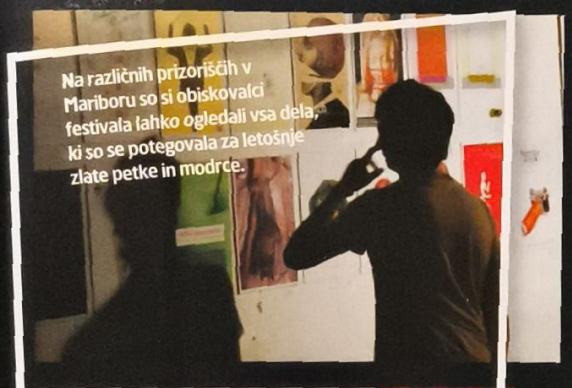
LEXMARK™

Prodaja preko pooblaščenih prodajalcev in trgovin

Alterna Intertrade d.d. , Družba za računalniški inženiring, Leskoškova 6, 1000 Ljubljana,
t. 01 5202 800, f. 01 5202 840, **SERVIS:** t. 01 5202 768

ALTERNA INTERTRADE

V okviru festivala si je bilo mogoče ogledati tudi razstavo del Art Directors Cluba iz Bosne in Miami Ad School iz Hamburga.



Na različnih prizoriščih v Mariboru so si obiskovalci festivala lahko ogledali vsa dela, ki so se potegovala za letošnje zlate petke in modrce.

Visoke petke so lahko tudi zelo udobne. Počitek na kavčih v obliki zapeljivih ženskih čeveljcev, zaščitnega znaka letošnjega festivala.

Moment – New Ideas Company za umetnost v oglaševanju. Petko je prejelo še delo "Kontrafilm" avtorjev Vedrana Gulina, Borisa Barna in Dejana Kutića iz sosednje Hrvaške, v skupini Interaktivni mediji.

Izbirčna žirija je podelila tudi 13 zlatih modrcev, in sicer za najboljša dela v razpisanih kreativnih brifih in posameznih tekmovalnih kategorijah, le te pa je ustvarila znana kiparka Tanja Vergles, ki je Magdaleni na hitro vzela mero podplatov in oprsja. Zlati modrc za najboljše delo razpisanega kreativnega brifa "Europlakat" je prejelo delo Gorana Turkovića iz Hrvaške "Parking Ticket". Naslednji zlati modrc za najboljši plakat je dobilo delo "Herbarij 1" hrvaškega avtorja Niksa Vuksa, za najboljše male tiskane oglase pa si je zlati modrc pridobilo delo "Invisible cities" avtorice Isidore Nikolić iz Srbije in Črne Gore, ki je prejela še zlati modrc za oblikovanje.

Zlati modrc za promocijski film si je po preudarku šestčlanske žirije zaslužilo delo Luka Umeka, Andraža Sedmaka, Arturja Felicijana in Roberta Srebernića iz Slovenije. Med nagrajenci zlatega modrca je bilo tudi delo "New Me" avtorice Aleksandre Domanović iz Avstrije za najboljši glasbeni spot, kot tudi reklamna pasica "Please don't" avtorja Felixa Fenza iz Avstrije. Z zlatim modrcem je bila nagrajena še spletna igra "www.vegemory.com" avtorja Bora Hojsa, Roka Marinška in Tineta Hojsa iz naše Slovenije.

Za najboljši novi medij je prejelo zlati modrc delo z naslovom "Open", avtorjev Svetlane Čopić in Thomasa Ljumovića iz Srbije in Črne Gore, zlati modrc za najboljšega debitanta festivala pa je prejel Natko Stipaničev iz Hrvaške in to z delom "Lego buffoner". S tem pa še niso bili razdeljeni vsi zlati modrci. Magdalena je bila naklonjena tudi delu "Bryant Park Hotel NY" avtorja Vinka Pelicarica in oblikovalca Milivoja Modica iz Hrvaške, za najboljšo animacijo.

Nagrado za umetnost v oglaševanju, ki jo podeljuje New Moment – New Ideas Company je poleg dela "Unicef Islam" prejelo tudi delo "UNICEF Pakistan", avtorjev Patricka Partla in Matthiasa Van Baarena, tekstopiske Eve Sommeregger in Floriana Schwaba iz Avstrije. Nagrado občinstva je dobilo delo "Polimanija 2" avtorjev Gašperja Šemrova, Jureta Korenča in oblikovalke Andreje Čuk iz Slovenije. Nagrado "Cena" za promocijo kulture v gospodarstvu, ki jo podeljuje Kulturno izobraževalno društvo KIBLA, je prejela spletna stran andraz.info avtorja Andraža Filaca iz Slovenije. Podeljenih je tudi deset srebrnih modrcev in diplome finalistom festivala.

unicef

Večkrat nagrajeno delo avtorjev:
Tolga Büyükdoganay, Patrik Partl

Nagrade:
Nagrada Magdalene
Zlata Petka za najboljše tiskano delo
Zlati modrc za najboljši tiskani oglas
New Moment Art in Advertising Award
Finalist

Po zaključni podelitvi Magdaleninih nagrad v Narodnem domu je sledil mega žur v Pekarni, ki ga je podkrepila madžarska glasbena skupina NEO in DJ Shark skupaj z VJ Luko Dekleva in VJ Ozom. Na žuru se je Magdalena vihravo zavrtela po plesišču in skupaj z njo vsi njeni oboževalci in oboževalke, ter se v divjem zavrtljaju izgubila tja, od koder je prišla in se bo, upajmo, vedno znova vrnila.

na naslednjih straneh ne spreglejte

str. 12
NOVICE
Kaj je novega v svetu računalništva

str. 20
NAROČITE SE
Prejemanje revije na hišni prag

str. 22
SPEDENAJ MI PC
Komu smo ta mesec predelali PC

Ekspresni digitalni in klasični laboratorij in fototrgovina

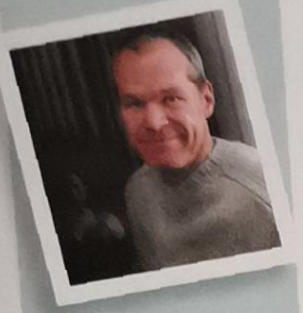
Foto Grad
www.fotograd.com

Izdelava fotografij in plakatov: vsi formati do metrskih povečav.
Razvijanje preko interneta: **DIGILAB - www.fotograd.com**.
Fotografije za potne liste in osebne dokumente po novih standardih.
Izbor digitalnih fotoaparatov, objektivi in dodatna oprema.

Nikon Canon OLYMPUS

Miklošičeva 36 in Trg OF 13, Ljubljana, T 01 439 29 00, 01 439 29 10, 041 624 533, info@fotograd.com

KDO JE...
Dr Uwe Boll
Režiser



Režiser? Zakaj bi nas to naj zanimalo?
Zato, ker je Boll specialist za adaptacijo računalniških iger na filmska platna. Njegovo podjetje, BOLL KG, nosi naziv "vodilnega podjetja za adaptacije iger za film".

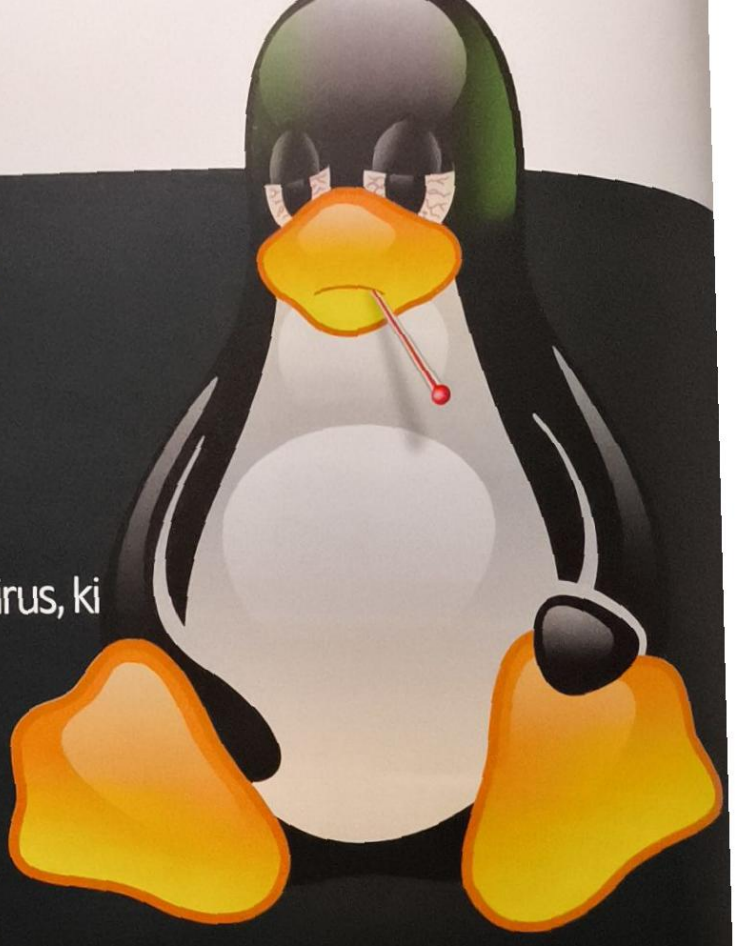
Kul! Katere adaptacije pa je že posnel?
Boll je odgovoren za *House of the Dead*, *Alone in the Dark*, *Bloodrayne* in tako naprej. Dobil je tudi že licence za *Postal* in *Far Cry*.

Ali niso bili ti filmi en kup dr...
Ahem. Njegovih filmov skoraj nihče ni dobro sprejel, to je res. Vse njegove adaptacije so na IMDB-ju pristale na seznamu 100 najslabših filmov vseh časov, kar nekajkrat pa so ga že obsodili, da se ne drži zgodbe iz igre. Kljub temu pa si je Uwe Boll prislužil kultni status. Trdi celo, da bi bil *Doom* veliko boljši film, če bi ga sam posnel.

In kaj načrtuje prijazni doktor?
Proti koncu letošnjega leta pričakujte *In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale*. Najbolj nas je presenetilo, da mu je uspelo zbrati igralsko ekipo, ki jo sestavljajo junak neodvisnih filmov Ron Perlman, na pogled vedno zmedeni Ray Liotta in večno nori Burt Reynolds.

Torvalds na drugi strani

Linus Torvalds popravil virus, ki okuži sisteme Linux



Aprila je Computerworld, objavil novico, da so pri Kaspersky Labs objavili, da obstaja nov virus, konceptna zadeva, ki jo pisci škodljive kode uporabljajo za razvoj virusov za več platform. Novi virus, ki so ga poimenovali Virus.Linux.Bi.a/Virus.Win32.Bi.a, ni ravno

"Hura, Linux je rešen in vsi, ki ga uporabljajo bodo večno varni"

nevaren, a je dokaz, da so virusi za več platform očitno prihodnost pisanja takšne kode, glede na to, da se na vse več poslovnih računalnikih pojavlja Linux.

Končana koda je bila dana na internet, da bi se ljudje lahko z njo poigrali. Poznavalci Linuxa so hitro ugotovili, da gre za staro kodo, ki ne bo tekla na nobenem jedru, ki je novejše od različice 2.6.16. Zdaj ste verjetno olajšano pomislili, da je zgodbe konec; hura, Linux je rešen in vsi, ki ga uporabljajo, bodo večno varni. Da.

Ne ravno, saj je zelo spreten posameznik kmalu objavil popravek za virus, tako da ta zdaj deluje tudi na najnovejših različicah jeder. Torej moramo za jajca obesiti tiste zlobne fante, ki pišejo viruse, kajne? Ne. Avtor popravka namreč ni nihče drug, kot sam stvarnik Linuxa, Linux Torvalds. Očitno ga je virus zanimal, saj je v osnovi preprosto čisto navaden program, ki po nekem naključju deluje v operacijskih sistemih Windows in Linux, pa še nobenih težav nima s tem.

Torej ne gre za primer, ko je radovednost ubila jedro, temveč za upanje, da bo ta programček povzročil nov val razvoja programov, ki bodo delovali v Windows in Linuxu. Seveda pričakujte, da vas bomo obveščali.

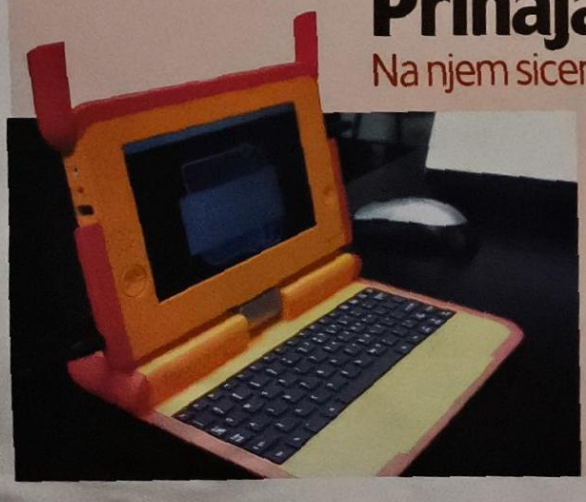
MiG za vsakogar

Prejšnji mesec je v naši smeri priletela novica, da je kitajski poslovnež pred kratkim prek eBaya kupil bojno letalo MiG 21-F za mizernih 24.730 dolarjev (dobre štiri milijone in pol tolarjev). Menda je bilo nekdanje češko letalo popolnoma funkcionalno po neodvisni inšpekciji, nazadnje pa je akcijo video leta 1995.

Težava za novo oboroženega Zhanga Čenga je, da se kitajske oblasti zdaj ne morejo odločiti, če bi lahko dražbo označili za prodajo orožja ali ne. V vsakem primeru pa bo dostava letala iz Lewinstona v Idahu do pisarniškega kompleksa Zhana Čenga prava nočna mora. Mogoče bi lahko prek eBaya našli še kakšnega upokojenega pilota, ki bi bil letalo pripravljen dostaviti?

Prihaja notesnik za 20 tisočakov

Na njem sicer ne boste igrali *Battlefield 2*, bo pa gotovo spremenil svet



Slika Pete Barr-Watson, Creative Commons

Načrti za projekt so na mizi že več kot leto dni, končno pa smo dočakali najcenejši notesnik na svetu. Preden pa besno kupite deset notesnikov po 20 tisočakov, po enega za vsako sobo v hiši, naj vas opomnimo, da bodo ti notesniki namenjeni šolam in otrokom, ki si ne morejo privoščiti računalnikov, in so del vladne iniciative, projekta En notesnik za vsakega otroka.

Ti ceneni notesniki še niso nikjer na voljo, prvi delujoči prototip pa je bil že predstavljen – gre za ultra-prenosni model, na katerem teče operacijski sitem Fedora Linux (velik le 250MB), med dodatnimi možnostmi pa so vmesnik za brezžično omrežno povezavo, vrtljiv zaslon in baterija, ki se hitro polni. Namesto trdega diska bodo vsi programi delovali s pomnilnika Flash.

Projekt nekaj časa ne bo na voljo javnosti, vsi zainteresirani pa so se zavezali, da bodo kupili en notesnik za 60 tisočakov. 40 tisočakov, ki bodo ostali, bo namenjenih za nakup notesnikov za otroke, ki si jih ne bi mogli privoščiti. Če ste zainteresirani, se prijavite na www.pledgebank.com/100laptop.

Plačilo za oddajanje

Zadnji predlog ZN za omejevanje pod- in vodcastinga ni bil sprejet

Začeti jutro z neproduktivnim brskanjem po internetu je enostavno, a preden se sploh zaveste, boste izgubili 16 ur življenja, vse, kar boste lahko pokazali po tem času, pa bo nekaj odprtih oken *Messengerja*, prek katerih ste prijateljem poslali na ducate smešnih/čudnih/strašljivih povezav do cele vrste brezplačnih video posnetkov. Ta krasni novi način življenja pa je zdaj ogrožen.

Komite ZN za svetovno zaščito intelektualne lastnine že nekaj časa skuša spremeniti sporazum o oddajanju, da bi ta zajemal tudi oddajanje prek interneta. Večina držav se je že leta 2004 strinjala, da televizijske hiše ne bi smele imeti pravice, da bi svoje umazane prste tiščale v spletni avdio in video, maja pa je bil spisan nov predlog, ki bi vajeti pravic za spletne vsebine dal prav televizijskim hišam, namesto avtorjem programov. Predlog je bil zavrnjen, a verjetno ne trajno.

Če povemo na kratko: na podlagi predloga bi lahko preprečili ponovno oddajanje kateregakoli spletnega medija brez dovoljenja podjetja (na primer strani), ki je gostitelj in distributer, sam avtor pa pri tem ne bi imel nobene besede. Med tovrstne medije so vključene tudi avdio in video vsebine, ki so označene kot javne oziroma Creative Commons – tako boste smešen video vaše mačke v baletni oblekici, ki ste ga sami posneli, sicer lahko objavili na Yahoo! Video ali YouTube, da si ga bodo lahko vsi ogledali, a ga nihče ne bo smel poslati naprej (pa naj gre za objavo na prijateljevi spletni strani ali prekodiranje za predvajanje na kakšni drugi napravi, kot je na primer iPod), dokler ne bo na gostitelja strani naslovil prijazne prošnje.

Če vam še vedno ni jasno, o čem govorimo: video boste sicer naredili vi, lastnik bo pa nekdo drug, in to za kar petdeset let. Na srečo pa predlog, ki so ga (seveda) podale ZDA, ni bil sprejet v izvirni obliki, zato se bo trenutno omejil samo na preprečevanje kraje signala, torej na širjenje avtorsko zaščitenega videa (večinoma za zaščito vsebin, ki so posnete s televizije) prek interneta. To pa je žal samo vmesna faza, saj je v pripravi že nov dogovor, ki bo obravnaval samo oddajanje prek spleta, o katerem bodo v ZN vsekakor potekale debate. Internet je torej rešen – a za kako dolgo?

Slika © Alamy

Vojne klonov

Pirati ugrabili NEC

Veliko jih je, ki bi sklepali, da je logičen naslednji korak za podjetja, ki so svoje poslovanje zasnovala *na kloniranju obstoječe stro*jne opreme, ta, da bi izkušnje uporabili za razvoj lastne blagovne znamke.

In zakaj bi se ustavili samo pri tem? Podjetni fantje iz Kitajske, ki je očitno meka za krajo intelektualne lastnine, so uspeli klonirati kar celo podjetje.

Japonski gigant NEC je že leta 2004 objavil, da so na trgu "piratske" tipkovnice in optični mediji, ki nosijo njihovo ime, in sicer v Pekingu in Hong Kongu, nato pa se je odpravil v gonjo proti piratom.

Preiskave so trajale dve leti, pred kratkim pa smo prejeli presenetljivo novico, da v prodajo kopij NEC-jeve opreme niso bile vpletene le kakšne majcene, zakotne trgovinice, temveč nacionalna veriga petdesetih tovarn in skladišč (nekatera blagovno znamko celo oglašujejo z *velikimi napisi*), *ki proizvajajo* čisto dostojne kopije.

Ambiciozni pirati so si naredili celo NEC-jeve posetnice, naročali raziskave in ustvarili lastno paleto izdelkov. Predstavniki nekaterih tovarn, v katerih so bile izvedene racije, še vedno trdijo, da čisto legitimno proizvajajo licencirano tehnologijo in so celo dostavili dokumentacijo, ki so jo prejeli od piratov. Največja težava za podjetje in potrošnike pa je, da so se klonirane naprave na policah trgovin pojavljale skupaj z dejanskimi NEC-jevimi izdelki po trgovinah po vsej Evropi. Ali torej obstaja možnost, da vaš pogon maha z rdečo zastavo, kadar ga ne gledate?

ANSMANN ENERGY
Proizvodi, ki vam nudijo MOČ, ki jo potrebujete!

IŠČETE MOČ?
ZA DIGITALNE NAPRAVE

ANSMANN energy

Vam dobavlja:
rttri
Planina 3
4000 KRANJ
T:(04) 23-53-710
Em: info@rt-tri.si
WWW.RT-TRI.SI

POLNILNIKI
NiMH
LiION GSM
LiION DIGITAL
ALKALNE

Izdelke lahko kupite v tehničnih prodajalnah po vsej Sloveniji

E-Batt Battery shop
Lj - Brnčičeva 13
BTC - hala A
CE - Merkur Hudinja
T: (01) 56-35-666
Em: info@ebatt.si
WWW.EBATT.SI

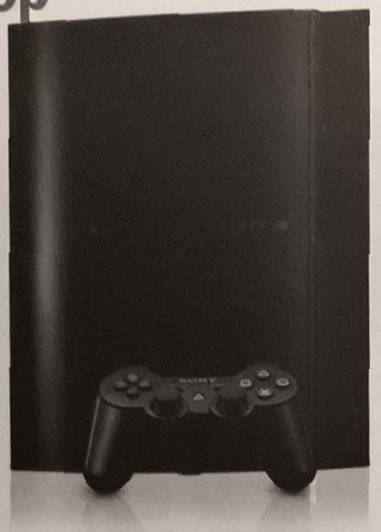
MERKUR 110 let
LJ:VIČ.RUDNIK,BTC • CE:HUDINJA • KR:PRIMSKOVO
NM:SRŠLJIN • MB:TABOR • NOVA GORICA • LUCIJA • PTUJ

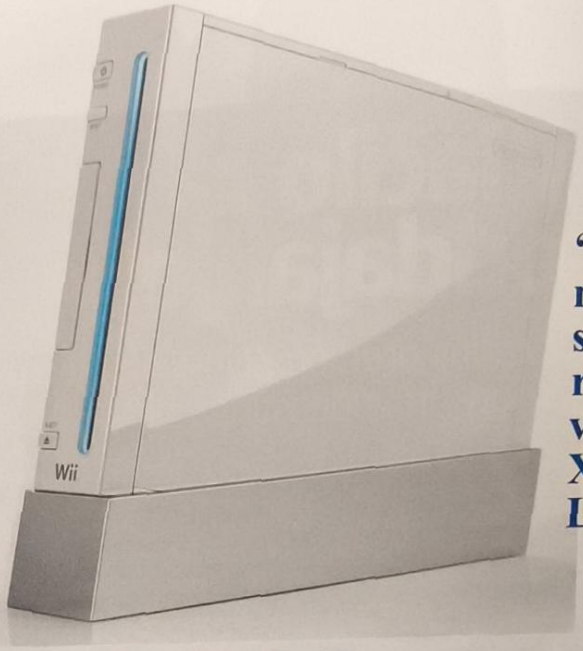
BIG BANG

Telekom Slovenije TELETRGOVINE

DAIMOND
Trgovina in zastopanje d.d.

TERRA - P.P.
ALKALNE BATERIJE LAHKO KUPITE NA VSEH POŠTAH PO SLOVENIJI





"Microsoft načrtuje storitev za računalnike v slogu Xbox Live!"

Ostra konkurenca

E3 je mimo in vse nove konzole so že predstavljene. Kakšno grožnjo (če sploh) predstavljajo računalnikom?

Še dobro, da imamo E3. Ko odmislimo plastične hostese, grozne *rokoborske igre in teksaške* navdušence nad strelnim orožjem, prav vsakič najdemo nekaj, zaradi česar se nam je potovanje zdelo upravičeno: najpogosteje so to besne tekme med proizvajalci igralnih konzol. Sonyjev PS3 in Nintendov Wiivolution sta končno potrjena in se bosta na policah znašla že to zimo, Microsoftov Xbox 360 pa je že *mogoče kupiti, a mu manjka res vročih* iger, kar ga pošteno tepe. Bitka je bila vsekakor grozno zabavna.

PAMETNA ŠKATLA

Najprej smo popadali od smeha, potem pa smo šokirani utihnili, ko je bil predstavljen krmilnik za PlayStation 3. Ta je dobil videz klasičnega Dual Shocka (namesto banani podobne zadeve, ki so jo najprej načrtovali) z – pazite zdaj – senzorjem gibanja. "Imitacija je najbolj iskrena oblika laskanja," je povedal *Reggie Fils-Aime, vodja prodaje in marketinga* pri Nintendu. Wii si je priboril glavno vlogo v predstavi, in sicer z neverjetno privlačno serijo očitno blazno naprednih iger, ki izkoriščajo nadzor gibanja, od tenisa do mečevanja, seveda pa ni manjkal niti *Mario*. Do konca predstavitve se je pred Nintendovim razstavnim prostorom zbrala nepregledna množica, tako da se je zdelo, kot da je razstavni prostor za PS3 tam samo zato, da bi se nanj nabiral prah. Wii se ne zanaša na grafiko, temveč bolj na umetniški vtis in inovacije, igre za PlayStation 3, ki *smo jih* na sejmu lahko igrali, pa so vizualno primerljive z igrami za Xbox 360, kljub dvomljivim (in kot je videti, pretirano opevanim) zmogljivostim celičnega procesorja. To seveda pomeni, da bo z novo generacijo grafičnih kartic PC v nekaj mesecih spet zasedel prestol kot upravičen in nesporen kralj grafike v igrah.

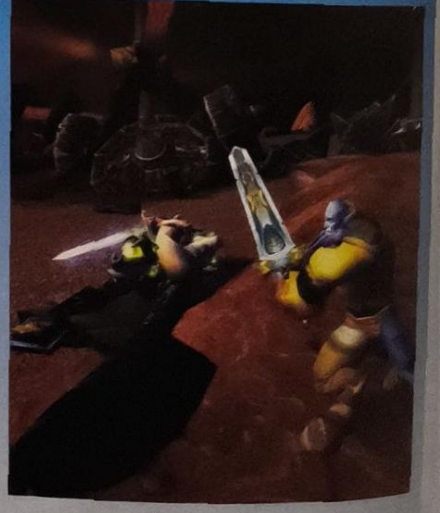
V primerjavi z obema novima napravama Microsoft ni mogel ponuditi kaj pretresljivega, saj so največ prahu dvignili na račun popolnoma neizogibnega (*Halo 3*), ne ravno nepričakovanega (*Grand Theft Auto 4* bo za Xbox izšel istočasno kot za PS3, in sicer oktobra) in nujnega za preživetje (zunanji pogon HD-DVD). Največja novica pa je bila seveda združljivost računalnika in Xboxa 360, *ki bo, kot videti*, zasnovan na načrtih za spletno večigralsko storitev za računalnik v slogu Xbox Live!, kar seveda pomeni, da bomo deležni še več dragih predelav. Odličen, uporabniku prijazen način za igranje isto ali drugače mislečih igralcev: odlično. Microsoft, ki bo nadziral, kako vse skupaj poteka, vključno z možnostmi tekstovne in glasovne komunikacije, popravki, ki jih sami snamete in takšnimi, ki se namestijo brez vaše vednosti: slabo. Pomislite samo, kako bolno je, da Microsoft zaračunava naročnino za Xbox Live! – od vas zahtevajo denar za igranje igre, ki ste jo že kupili prek interneta. Res ne želimo, da bi se kaj takega zgodilo tudi z računalniki. Bolj pozitivna je napoved Live! Anywhere, storitve, ki bo delovala tudi na prenosnih napravah, in bo omogočala obveščanje, kdaj so vaši soigralci na internetu, klepet z njimi, snemanje *popravkov, igranje mini-iger* in tako naprej. "Naša vizija je ponuditi dobro in privlačno izkušnjo, ki bo potrošnikom omogočala igranje s katerekoli naprave, *kadarkoli*," so povedali gospod William Gates. Ker pa seveda ne more biti vse tako rožnato, kot bi želeli, naj povemo še to, da bo storitev Live! Anywhere zahtevala Windows Vista. In če bo končna različica Viste tako nemogoča kot beta-različice, ki smo jih doslej testirali... au.

World of Warcraft: film

Produkcijska hiša, ki je bila odgovorna za *Superman Returns*, bo na filmska platna prinesla še najbolj popularno računalniško igro vseh časov. No, zdaj boste pa vi lahko Tolkien...

Ni veliko filmov, ki bi si lahko kar tako zagotovili več milijonov gledalcev, a če bo samo majhen delež ljubiteljev *World of Warcraft* pristalo na to, da se bo za dve uri ločilo od računalniških zaslonov, bi lahko film resno zaslužil.

Seveda ima film to prednost, da je *WoW* že sam po sebi malce tolkienovski. "Radi bi naredili fantastičen film, ki bo pač postavljen v svet računalniške igre," pravi operativni vodja pri Blizzardu, Paul Sams. Povedal je tudi, da se bodo znebili grafike iz igre in jo zamenjali za klasično, "realistično" CGI. Malce prezgodaj je, da bi sodili, kaj pravite?



Navijanje za vsakogar

Trg osnovnih plošč je vedno bolj neprijazen, zato si pri *PCFormatu* še kako radi ogledamo vse, kar le diši po inovaciji.

Vsi pol žlice mrzle vode vredni proizvajalci osnovnih plošč so že predstavili modele s podnožjem AM2 (pokukajte na stran 44, če ne veste, o čem govorimo), naše zanimanje pa je najbolj pritegnila nVidia, in sicer z novim naborom nForce 590. Ta namreč omogoča navijanje DDR2 prek omejitev, ki so določene v specifikacijah JEDEC, zato sta nVidia in Corsair predstavila Enhanced Performance Profiles (napredne zmogljivostne profile) – novi odprti standard za navijanje sistemskega pomnilnika. EPP doda še nekaj podatkov v čip SPD na pomnilniških modulih, kar omogoča spremembe prek BIOS-a ali aplikacije nTune.

Veseli boste pa tudi vsi, ki si ne želite mazati rok z navijanjem, saj se moduli EPP, nameščeni v združljivo osnovno ploščo, sami nastavijo za najbolj optimalno delovanje. Pričakujte rezultate testov v naslednji številki revije *PCFormat*.

Napredek, kot se šika

Lastnosti in sistemske zahteve za Windows Vista potrjene na konferenci WinHEC

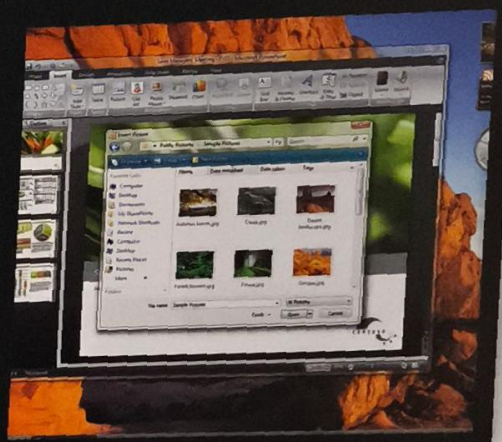
Pri Microsoftu so končno določili končne lastnosti za Windows Vista, kar so proslavili z dolgo pričakovano različico Beta 2 – skupaj z *Office 2007* in novo strežniško programsko opremo. Izdajo je napovedal kar sam Bill Gates, in sicer na strojni konferenci WinHEC (pa ne za hec) v Seattleu, kjer je bilo predstavljenih kar nekaj novih lastnosti.

Večina vas je o tem že slišala: vmesnik Aero, hitro iskanje in način, na katerega zna Vista izkoristiti pomnilniške ključe USB za priročno nadgradnjo sistemskega pomnilnika – temu zdaj po novem pravijo ReadyBoost. Med novostmi sta orodje P2P *Meeting Space*, ki omogoča izmenjavo datotek med bližnjimi računalniki prek lastnega namenskega omrežja, in Windows Rally, komplet tehnologij, ki bodo močno olajšale uporabo brezžičnih naprav, saj bi naj bilo nameščanje le-teh tako enostavno kot priklop ključka USB. Produktni vodja Lorrin Maughan je pokazala, kako lahko v Windows Vista samodejno nastavimo in zaščitimo brezžično dostopno točko, in prototip fotoaparata, po katerem lahko brezžično brskate kar med zajemom fotografij. Kar nekaj pozornosti je bilo

> **"Fotoaparat, po katerem lahko brskate tudi med zajemom fotografij"**

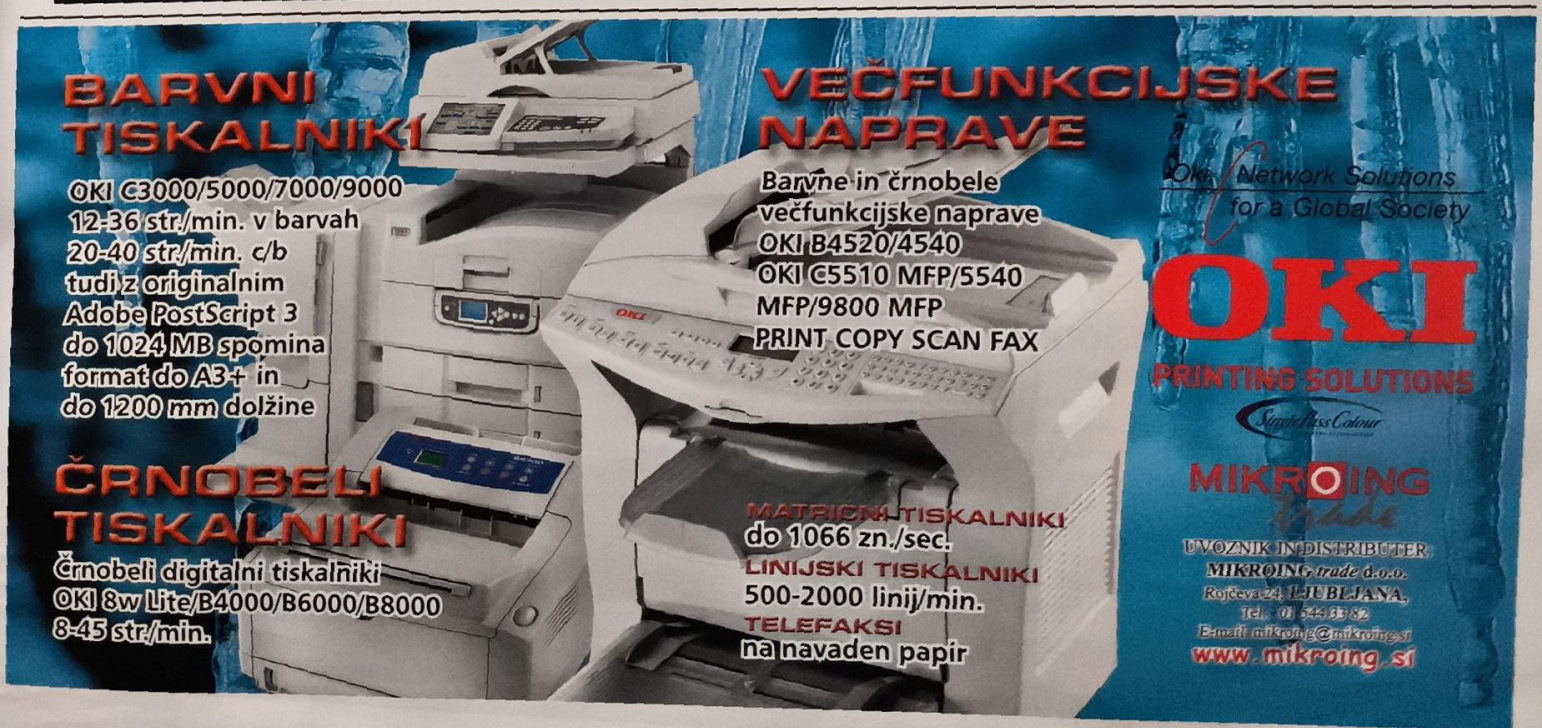
namenjene novim mini-programom – Microsoft namreč vzpodbuja razvijalce, da bi programe integrirali v strojno opremo, tako da bi lahko prejemali obvestila prek e-pošte ali RSS na vseh mogočih napravah.

V nadaljevanju konference so pri Microsoftu razkrili tudi presenetljivo skromne zahteve za Windows Vista: potrebovali boste samo 800MHz procesor, 512MB pomnilnika in grafično kartico, ki podpira DirectX9, najzmogljivejša različica pa bo seveda zahtevala več, in sicer 1GHz procesor, 1GB pomnilnika, na Aero pripravljeno grafično kartico z najmanj 128MB pomnilnika in 40GB prostora na disku. Na **www.microsoft.com/windowsvista/getready/upgradeadvisor** si lahko ogledate, če



Beta *Officea 12*, ki teče v Windows Vista.

bo vaš mlinček sposoben prebaviti novi operacijski sistem. Več vam bomo lahko povedali v naslednji številki, a boste tudi sami lahko sistem dobili v pokušino, saj bo kmalu na voljo tudi javna predogledna različica.



Herkul med projektorji

Canon XEED SX-60

Cena Ok. 875.000 SIT (3.645,83 €) **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.canon.com

Pozabite na ogromne plazmatske televizorje, 60-palčne zaslone LCD in projekcijske komplete, ki so večji od povprečnega teleta. Če želite najbolj dramatično izkušnjo z video diski naslednje generacije (govorimo o medijih Blu-ray in HD-DVD), boste potrebovali projektor. Na našo nesrečo Texas Instruments molze svoj patent za DLP, kolikor je le mogoče, s čimer preprečuje, da bi na trgu pristali cenovno ugodni projektorji, ki ne bi delali krivice visoko-ločljivostnemu videu. Pri Canonu pa ponujajo prav zanimivo alternativo. Nativna ločljivost tega projektorja je 1.400 x 1.050, kar sicer ni čisto 1080i/p, bo pa sliko ločljivosti 1.024 x 768 prikazal izjemno natančno in ostro – celo tako dobro, da se lahko večina projektorjev DLP z ločljivostjo 1.024 x 768 skrije v kot. Če vas zanimajo še ostale specifikacije, naj povemo še, da znaša kontrastno razmerje kar 2.000:1, svetilnost pa 2.500 lumnov. **Briljantna slika**

Filmska norost

V standardnem načinu ima SX-60 precej običajno kontrastno razmerje 1.000:1, omogočen pa je tudi kinematografski način, ki zviša kontrast do veliko bolj zadovoljivega razmerja 2.000:1.

Enkripcijske tegobe

Pa če vam je všeč ali ne, prihaja najnovejši poskus filmske industrije, da bi onemogočila grde pirate, imenovan HDCP. Seveda ga bo v le nekaj mesecih nekdo sesul, a je vseeno dobro vedeti, da ima SX-60 vhod DVI, ki je popolnoma združljiv s HDCP.

Projektor na čipu

LCD ali DLP? To je zdaj vprašanje. In Canonov inovativni odgovor je LCOS. To je okrajšava za liquid crystal on silicon (tekoči kristal na siliciju), če mogoče niste vedeli. Gre za čisto novo tehnologijo za projektorje, ki bi naj visoke ločljivosti omogočila tudi navadnim smrtnikom.

Igre na veliko

Ker ima nativno ločljivost kar 1.400 x 1.050, ima tale zverinica zelo gosto mrežo pik. Če lahko kaj skleparno po predhodniku, SX-50, bo tole idelana naprava za igričarje.

Miniaturen videorekorder

AverTV USB 2.0 MCE

Cena Še ni znana **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.aver.com

Podjetje Avermedia je predstavilo novo TV kartico, AverTV USB 2.0 MCE, ki je prva zunanja kartica, namenjen notesnikom, ki pozna strojno kodiranje po standardu MPEG 2. Ker se z dekodiranjem zdaj ne bo ukvarjal procesor, ki ima pri notesnikih tako ali tako dovolj drugih skrbi, to pomeni, da boste lahko uživali v zelo kvalitetni sliki brez preskakovanja. Kartica se posebej dobro razume s sistemom Windows Media Center Edition 2005, kar namigne že zadnji del njegovega imena, pohvali pa se lahko še z možnostjo gledanja, ustavljanja, snemanja in previjanja TV programa v živo, rade volje pa bo sprejela tudi signal s kamere ali videorekorderja. Pri snemanju vam najljubših nanizank vam bo v pomoč dejstvo, da lahko s pomočjo elektronskih sporedov preprosto označite stvari, ki bi jih radi posneli, za vse ostalo pa bo poskrbljeno samodejno. **TV na poti**

Grafična gravitacija

GECUBE X1900GT

Cena Ok. 70.000 SIT (291,67 €) **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.gecube.com

S samo 12 cevovodi za obdelavo pikslov je ATI-jev najnovejši cenovno ugoden 3D grafični nabor na prvi pogled ne ravno najbolj impresivna žival. Konec koncev vam lahko nVidia servira 7600GT z 12 cevovodi za še nižjo ceno. A se ne prenaglite. Gre namreč za izvedbo X1900, kar pomeni, da ima kartica ATI-jeve ekstra-široke cevovode, ki premorejo skupaj kar 36 enot za senčenje, 7600 pa le 12. Kartica ima tudi kar osem enot verteks in zelo spodobno frekvenco jedra in pomnilnika, in sicer 575MHz oziroma 1,2GHz. Ker gre za izvedbo najzmogljivejše kartice, ne pa za pravo kartico srednjega razreda, ima seveda pravi 256-bitni pomnilniški vmesnik, ki ponuja več kot dovolj podatkovne širine za igranje v visokih ločljivostih in glajenje robov. **Zajetna kartica**

Pismabralcev

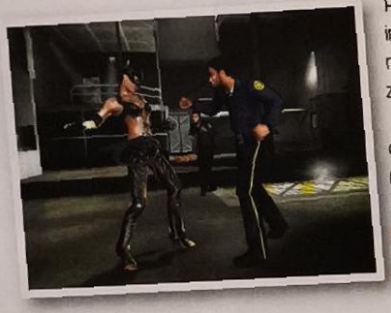
NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformatslo.net

Slepa virtualnost

Igre, tako kot filmi, so namenjene zabavi, kajne? Seveda so, zato so (naj bi vsaj bili) tudi tako narejeni. Povsod veliko eksplozij, lepih efektov, nekaj dodatkov v stilu mokrih mišic in kopalk... Vse lepo in prav, vendar si ne predstavljam, kako bi lahko nekdo gledal take filme v nedogled, kot smo igralci prisiljeni igrati neumne igre, ki jih na trgu kar mrgoli. Seveda so izjeme, vendar pri teh tudi ostane. Pri veliki večini novodobnih, visoko-proračunskih iger gre le za razkazovanje novih grafičnih (in fizikalnih) tehnologij z obilo svinca in že tolikokrat videnih potez. Seveda smo večinoma krivi igralci sami, ker bi se morali zavzemati za boljše igre, saj slepi razvijalci in založniki očitno ne spregledajo, da svet ni le računalniška grafika, fizika in zvok. S tem ne mislim le na izboljšanje zgodb, ki imajo v igrah podoben pomen (in tudi videti so tako), kot tiste v filmih za odrasle, temveč bolj organsko in psihološko dojemanje sveta. Upam, da bodo nekoč dejansko obstajale igre, ki bodo z dobro vsebino, veliko domišljije in kakovostnim obravnavanjem življenjskih problemov igralcu dale misliti, še dolgo po koncu preigravanja. Slava vsem, ki se trudite delati igre boljše (in Peceformatu, seveda)!

Žiga

PCF pravi... Na žalost si dobro zadel žebljico na glavico. Svet filma in svet iger imata enega in istega vladarja, in to je denar. Zadnje čase iz Hollywooda prihajajo v glavnem neumnosti, ki so stale milijone in milijone dolarjev, ob njih pa so možgani gledalca aktivni le



toliko, da ga držijo v budnem stanju in roki vsake toliko ukažejo, naj se stegne po pokovko. Tudi v igre se vlagajo vedno večje vsote in zato imajo novi naslovi tudi vedno manj jajc. Originalnost in tveganje sta v obratnem sorazmerju, tveganje pa v očeh večine velikih založnikov pomeni možnost, da bodo izgubili vložen denar. Najbolj preprosto je zato narediti še peti del stare uspešnice. Upamo, da se bo, tako kot pri filmu, tudi pri igrah nekoč formirala veja neodvisnih razvijalcev, ki ne bodo poskušali samo posnemati velikih, ampak bodo imeli namen ustvariti nekaj zares novega.

Pimp my PC

Ste "debest" in vse ostalo, kar je kul. Še posebej mi je pri vas všeč rubrika Pimp my PC oziroma, kot ji vi rečete, Spedenaj mi PC. Spedenali ste računalnik enemu mojemu prijatelju in moram priznati, da je bil v živo še bolj super kot na sliki. V zadnjem *PCFormatu* pa v rubriki Spedenaj mi PC ni bilo napisanih nobenih navodil, kako in kam je treba poslati prijavo za akcijo, zato me zanima, če jo boste ukinili. To bi bilo zares škoda, ker se mi zdi zares originalna.

Mimogrede vam moram omeniti tudi, da sem se že sam večkrat prijavil, pa me niste še nikoli izbrali. Morda bom tokrat imel več sreče.

Robi

PCF pravi... Da bi bilo akcije konec? Kje pa! Prejšnji mesec morda res nismo predelali kakšnega računalnika, smo pa delali 350 km/h na novem videzu rubrike in, kar je še bolj pomembno, poiskali novega mojstra, ki bo spedenal vse nadaljnje računalnike. Odziva se na ime Pubbec in če ima kdo probleme z njim ali njegovim kung-fu vijačenjem, ga knjiga pritožb čaka poleg njegove udomačene črne mambe. Več boste našli na strani 22.

Piratizacija

Založniki iger in muzike si razbijajo glave, ker bodo bankrotirali ali odšli v stečaj, mi pa se bomo ta čas veselo smejali in snemali glasbo in igre z interneta in to še brezplačno... ali res nikjer ne obstaja zakon ali karkoli drugega? Nekaj, kar bi prepovedalo brezplačno snemanje z interneta ali pa bi vsaj izbrisalo spletne strani s tako vsebino? Namesto da se ukvarjajo z nekimi kitajskimi političnimi strankami (ki ne dobijo zaslužka), bi raje zbrisali take strani (ki ne dobijo prihodka, ker ga izgubljajo). Zaradi naslednjega stavka me bo mogoče pljuvalo celo uredništvo in vsi bralci *PCFormata*, toda ilegalno nalaganje glasbe se ne izplača. Boljše je,da porabimo par tisočakov ter par korakov do trgovine in kupimo legalno glasbo ali igro, kot da si na glavo nakopljemo FBI ter CIA, ki nam nato zaračunajo 100x večjo kazen, kot če bi šli v trgovino in kupili glasbo ali igro. Ne zaupam snemanju z interneta, saj ti lahko ena mala nedolžna pesem pokvari in... no... pokvari računalnik Zaupajte mi, kupovanje v trgovini je varnejše, toda dražje. Rajši grem v "izbrisano" ali "izbrisano" (P.S. to ni promocija ;-)) [*P.P.S. Ja, po je – urednik*] in si tam kupim igro. Ker imam počasen internet je to zame najučinkovitejše "snemanje". Priznam pa tudi, da nismo vsi angelčki :-)

Haris

Pismo meseca

Pritožba!

Doslej sem bil naročen na revijo *PCFormat*, zdaj pa ste me pripeljali tako daleč, da se od revije odjavljam, čeprav bo to pomenilo, da ne bom dobil povrnjenega denarja za tri številke, ki sem jih že vnaprej plačal. Razlog je ta, da me je v 51. številki vaše revije g. Gregor Mraz grdo javno užalil. Pisal sem mu, ker sem potreboval pomoč, on pa je bil moja zadnja možnost, da rešim težavo brez večjega finančnega vložka in izgube podatkov. Res je bila njegova rešitev prava, ampak smatram, da je moja čast prevelika cena za takšno uslugo. Moram vas obvestiti, da razmišljam tudi o civilni tožbi proti g. Mrazu zaradi razžalitve časti. Na vas se obračam z nasvetom, da brzdate dolg jezik svojega sodelavca. Prosim vas, da ste vsaj toliko fer in zdaj ne objavite mojega imena.

Ne smemo povedati

Gregor Mraz pravi... Tokrat sem dobil čast, da odgovarjam tudi na pismo v tej rubriki. "Sam se reši iz dreka," je bil prijazen moj šef. Veš kaj, jaz stojim za tem, kar sem rekel. In če boš šel na sodišče zato, ker si bedak, je to enako, kot če bi šel na sodišče, ker si pameten. Jaz te nisem naredil takega kot si, ampak sem ti samo povedal, kaj si. Me pa veseli, da ti je moj nasvet koristil. Razmišljam, da bi ti izstavil račun.

Kakorkoli že, urednik ti sporoča, da si napisal pismo meseca in dobiš volan plus igro od podjetja VideoToP. Verjetno zato, ker mu je bilo tako zabavno gledati, kako sem se valjal od smeha, ko sem ga bral. Čudni so ti uredniki.

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen volan Trustmaster RGT Force Feedback Pro in igro *TOCA Race Driver 3*. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP. Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki zadevajo revijo *PCFormat*, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno.

Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH
Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.
Brezplačni demo CD in predstavitev
Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.
Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov
Zagotovljen servis po vsej Sloveniji
Microsoft CERTIFIED Partner
Ugodnosti ob nakupu:
• 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
• Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
• Brezplačni uvajalni tečaj
ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si
PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-990
www.birokrat.si
Birokrat
Za Microsoft® Windows®

Kako so spravili svetovno prvenstvo na splet

Spremljanje, kako vaši nogometni idoli korakajo slavi naproti na televizorju, je izven mode. Vsem nogometnim navdušencem razkrivamo novo zakladnico podatkov

Svetovno prvenstvo v nogometu je vsesplošni športni dogodek, ki združi prebivalstvo našega planeta, kot to uspe le redko kateremu dogodku. Pravzaprav si zdaj v zaključnih fazah tega največjega športnega spektakla v zadnji štirih letih težko predstavljamo državo, katere prebivalci (vsaj tisti del ljudstva, ki ve, kaj nogomet je) ne bi bili zalepljeni z zenicami na zaslon televizorja ali z bobniči na zvočnike radijskih sprejemnikov, tam, kjer je TV sprejemnik še vedno razkošje za najpremožnejše.

V bolj cvetočih predelih našega planeta se danes vedno več ljudi pri iskanju podatkov – še posebej tistih povezanih s športom, zabavo in novicami – zateka k svojim računalnikom. Pogovarjali smo se s predstavniki najmočnejših nogometnih organizacij in iz njih izbrskali zanimive podrobnosti o tem, kako so pripravljali svoje spletne strani na naval ob vrhuncu prvenstva.

FIFA FE FO FU

Povedano preprosto, če ne bi bilo zveze FIFA (The Federation Internationale de Football Association), ne bi bilo svetovnega prvenstva. To je brez konkurence najmočnejša nogometna organizacija na svetu, ki je organizirala vsa svetovna prvenstva, odkar se je to tekmovanje leta 1904 začelo.

Vodja oddelka New Media pri FIFA je prijazen in hudičevo deloven gospod z imenom Charles-Henry Condamine. Že po razburjenem tonu njegovega glasu ugotovimo, da se je za svetovno prvenstvo v Nemčiji njegov oddelek še posebej potrudil. "Med letošnjim svetovnim prvenstvom se je oddelek New Media z 12 zaposlenimi preselil v ogromen namensko zgrajen medijski center v Berlinu, kjer se mu je pridružilo še 44 oblikovalcev, inženirjev in operativcev. To

Na uradni strani si lahko pogledate vse zanimive trenutke vsake tekme.

SVET DIGITALNE FOTOGRAFIJE
www.fotofantasy.si

Trenutno najpopularnejša okrogla stvar na planetu Zemlja. Adidas je promocijo nove žoge izpeljal izvrstno.

seveda pomeni, da ekipa kar 56 ljudi pomaga pri predvajanju spletnih video vsebin in prikazovanju ogromnega števila informacij v nič manj kot devetih najbolj razširjenih jezikih hkrati."

Condamine je za tem še dodal, da je za vsak jezik zadolžena ekipa treh ljudi: pisec, raziskovalec in prevajalec. Tako lahko za vsako tekmo letošnjega prvenstva najdete posnetke najzanimivejših trenutkov, komentarje v realnem času in dovolj podatkov, namenjenih analizi, da bo žeja po nogometu prav vseh navijačev iz okoli 207 "nogometnih" držav zares potešena ves čas prvenstva.

Pravzaprav imate za sprehajanje svoje radovednosti na voljo dve spletni strani z uradnim žigom zveze FIFA: **www.fifa.com** in **www.fifaworldcup.com**. Condamine pravi: "Prva stran dejansko obstaja že od leta 1995, kar je veliko pred mojim časom. Sem bil pa zato vmešan v ustvarjanje **www.fifaworldcup.com** leta 2001 v navezi z našim partnerjem, Yahoo!"

"Zaposleni pri Yahoo! so v bistvu oblikovali stran, moja ekipa pa obdela in priskrbi vsebino," nadaljuje Condamine. "Pomembno se mi zdi poudariti, da pri video materialih in novicah na fifa.com ali fifaworldcup.com ne smemo biti usmerjeni le na Evropo. Ponosni smo na to, da smo zares mednarodna nogometna organizacija. Če ne štejemo posebne ekipe za Nemčijo 2006, naša obstoječa ekipa, ki se ves čas ukvarja z vsebino na spletnih straneh, šteje 40 novinarjev s celotnega sveta, od Londona do Ria in od Pekinga do Južne Afrike."

Verjetno vam je že to dalo vedeti, kako temeljito so pri FIFA pripravljeni na obisk spletnih strani tako med svetovnim prvenstvom kot tudi vse preostale dni. Ena izmed ocen pravi, da bo spletna ekipa zveze FIFA do konca letošnjega svetovnega prvenstva na to temo vtipkala okoli 1,300.000 besed. Condamine pravi: "Med svetovnim prvenstvom leta

S Trionom že 15 uspešnih let na vaši strani - Brother!

HL-2030
Laserski tiskalnik
• hitro tiskanje do 16 str./min, prvi izpis <10 s

24.990,- SIT z DDV

DCP-115C
Zmogljiva večfunkcijska naprava, ki združuje barvni InkJet tiskalnik + kopirni stroj + optični čitalnik + čitalnik kartic
• hiter izpis do 20/15 str./min (ČB/barvno) • 4 ločene kartuše za nizke stroške izpisa

18.990,- SIT z DDV

Zastopa in distribuira:
Trion d.o.o, Pot k sejmišču 30, Ljubljana
www.trion.si, info@trion.si, t 01 563 40 10

Na voljo v vseh PE Comtrona in ostalih pooblaščenih prodajalcih izdelkov Brother

At your side.
brother

SVETOVNO PRVENSTVO NA SPLETU

Sedenje za PC-jem je boljše od buljenja v TV...

Uradna stran prvenstva

Do roba založena s fotografijami, video posnetki, blogi in podatki. Ogledate si lahko posnetek vsakega gola. Naj bo to vaša prva izbira, ko iščete izčrpne podatke o svetovnem prvenstvu.

www.fifaworldcup.com

Angleška zveza

Ekskluzivni video posnetki iz angleškega tabora in nekaj zabavnih spletnih iger. V prvi vrsti za ljubitelje angleške reprezentance, šele nato za vse ostale.

www.thefa.com/WorldCup2006

RTV Slovenija

Izčrpna poročila o vseh tekmah, sporedi, glasovanja, lestvice, podatki o prizoriščih in podobno.

www.rtvslo.si/sp2006

24 ur pika kom

Novice, podatki o reprezentancah, igralcih in tako naprej. Pridružite se lahko tudi debatam na forumu.

http://24ur.com/bin/novice/spnemcija2006

Večer

Spletne igre, novice, zgodovinski podatki in še kaj. Stran bi lahko bila nekoliko bolj očesu prijazna.

www.vecer.si

2002 smo na spletni strani zabeležili okoli dve milijardi obiskov. Prepričan sem, da se bo letos, če upoštevamo širitev računalništva in spletnih storitev tudi v manj privilegirane predele sveta, ta številka še bistveno povečala."

Ko govorimo o internetu, je vsebina seveda tisti ključni element. In **www.fifaworldcup.com** vsekakor ne razočara. Condamine razkriva: "Pokrili smo vsa pomembnejša področja, ki bi utegnila zanimati ljubitelja – imamo podatke o strukturi samega turnirja, imamo odsek 'Destination Germany', za ljubitelje, ki bodo osebno obiskali Nemčijo, vse o nogometnih tekmah, kvize, klasične trenutke svetovnih prvenstev, ponujamo pa tudi možnost, da vam podatke o svetovnem prvenstvu pošiljamo na mobilni telefon." Zanima nas tudi, katerih smernic so se držali, ko so snovali spletno predstavitev svetovnega prvenstva. "Naše glavno vodilo je bilo, da moramo mi podpirati spletno stran, in ne obratno," pravi Condamine. "Velika želja pri oblikovanju nam je bila tudi enostavnost uporabe. Uporabniki z ožjo pipico do interneta se bodo počutili na spletni strani ravno tako povezani s svetovnim prvenstvom kot tisti z močnejšim računalnikom in najhitrejšo povezavo do interneta. Nihče se ne bi smel počutiti odrinjenega in prav vsi obiskovalci so dobrodošli."

macijskem oddelku. V bistvu jo raz
mo ves čas s pomočjo naprednih
ij, kot je *Microsoft Content Manage*
Server 2002."

Tako kot pri kolegih zveze FIFA
spletna ekipa FA v času svetovnega
prvenstva dela 24 ur na dan in 7 d
tednu. Freedman nadaljuje: "Kot si

"Spletna ekipa zveze FIFA bo do konca svetovnega prvenstva vtipkal okoli 1,300.000 besed"

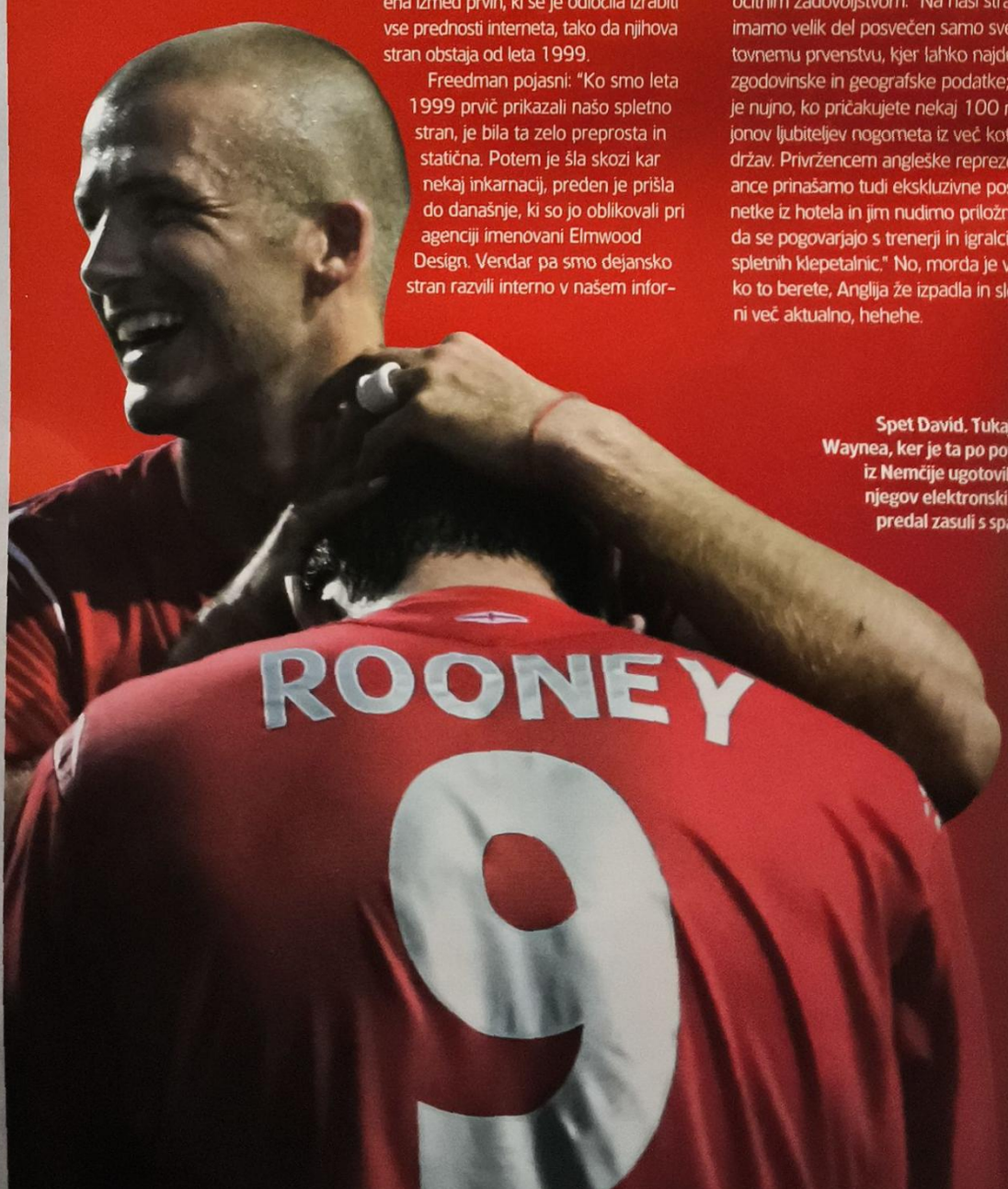
KAJ PA OSTALI?

Iskali smo še ostale večje organizacije, ki pokrivajo svetovno prvenstvo na spletu, in preko zvez v Angliji prišli še v bazo zveze Football Association v Londonu. Spletni nadzornik Dan Freedman in njegova ekipa so garali nekaj mesecev pred veledogodkom v Nemčiji, da bi pravočasno pripravili spletno stran **www.thefa.com**. Angleška nogometna zveza ali FA je bila ena izmed prvih, ki se je odločila izrabiti vse prednosti interneta, tako da njihova stran obstaja od leta 1999.

Freedman pojasni: "Ko smo leta 1999 prvič prikazali našo spletno stran, je bila ta zelo preprosta in statična. Potem je šla skozi kar nekaj inkarnacij, preden je prišla do današnje, ki so jo oblikovali pri agenciji imenovani Elmwood Design. Vendar pa smo dejansko stran razvili interno v našem infor-

predstavljate, v teh dneh tesno sode
jemo z zvezo FIFA in uporabljamo n
hove podatkovne vire za osveževan
podatkov v zvezi s svetovnim prvens
na strani TheFA.com."

In tako smo spet prišli do zabav
dela. Katere sočne podatke lahko p
pca na njihovi spletni strani vsak zag
navdušenec nad letošnjim dogodkor
vseh dogodkov? Freedman pove z
očitnim zadovoljstvom: "Na naši stran
imamo velik del posvečen samo sve
tovnemu prvenstvu, kjer lahko najdet
zgodovinske in geografske podatke;
je nujno, ko pričakujete nekaj 100 m
jonov ljubiteljev nogometa iz več kot
držav. Privržencem angleške reprezen
ance prinašamo tudi ekskluzivne pos
netke iz hotela in jim nudimo priložno
da se pogovarjajo s trenerji in igralci
spletnih klepetalnic." No, morda je v
ko to berete, Anglija že izpadla in sle
ni več aktualno, hehehe.



Spet David. Tukaj
Waynea, ker je ta po pov
iz Nemčije ugotovil,
njegov elektronski p
predal zasuli s spa

PRI NAS PA...

V Sloveniji sicer je nekaj večjih spletnih strani posvečenih mundialu, vendar se nobena ne more primerjati s prej omenjenima. Kar je seveda logično, saj število obiskovalcev na slovenskih spletnih straneh ne more "sponzorirati" 50-članske ekipe, ki bi se ukvarjala zgolj z osveževanjem podatkov. Drugi razlog pa je gotovo ta, da Slovenija letos ni udeleženka prvenstva. Kar je nenavadno? Niti ne. Verjetno smo svojo edino priložnost v tem in prejšnjem stoletju že izkoristili. In se še takrat osmešili s prepiri znotraj ekipe. Še pomnite kupljeno Šmarno goro, tovariši?

Naš prvi naslov, ko smo iskali dostojno slovensko predstavitev prvenstva, je bila, kako naivno, spletna stran Nogometne zveze Slovenije (**www.nzs.si**). Tam o mundialu ni ne duha ne sluha. Ko smo za pomoč povprašali gospoda Googla, pa nam je ta šepnil na uho nekaj bolj uporabnih naslovov. Omembe vredni sta predvsem spletni strani RTV Slovenija (**www.rtvslo.si/sp2006**) in 24 ur (**http://24ur.com/bin/novice/spnemcija2006**), izkazali pa so se tudi pri Večeru (**www.vecer.si**) in nekaj manj pri Delu (**www.delo.si**). Skupaj z vami držimo pesti za najboljši finale svetovnega prvenstva vseh časov. PCF

Allianz Arena je pravo čudo med stadioni. Projekt je stal okoli 340 milijonov evrov. Drobiž...

protivirusna zaščita

požarni zid

zaščita pred neželjeno pošto

zaščita pred vohunskimi programi

starševski nadzor

programske posodobitve

bitdefender
secure your every bit

BitDefender 9 Internet Security vašo družino brani pred vsemi nevarnostmi interneta in nudi ključno zaščito pred virusi, vohunskimi programi, nezaželjeno e-pošto, poizkusi kraje vaših osebnih podatkov, hekerji, vdori v sistem in kočljivimi spletnimi vsebinami.

Več informacij na: **www.bitdefender.com**

neprebojne protivirusne rešitve v slovenščini

PARAMETICA
Parametica d.o.o.
Dunajska 106, 1000 Ljubljana
Tel: (01) 5633766

E-pošta: info@parametica.si
www.parametica.si

HiVE

GIGANTSKI vodič po grafiki

Osvetljevanje High Dynamic Range, nesk... razgled v daljavo in toliko poligonov, da s... lahko ulije kri iz nosa. Vendar boste za vs... ostale dobrote potrebovali zares močan g...

Oblivion je ena najboljših iger zadnjega časa in verjetno tudi najbolj zahtevna igra doslej. Zadevo smo preizkusili po dolgem in počez in sestavili ta pregled grafičnih kartic...

Pozabite na modernejše igričarske težkokategornike, kot sta *Call of Duty 2* in *F.E.A.R.*, in niti ne omenjajte staromodnih naslovov, kot sta denimo *Doom 3* ali *Half-Life 2*. Ko govorimo srkanju življenjskih sokov iz vašega računalnika, nobena igra ne dela tega tako temeljito kot *Elder Scrolls IV: Oblivion*. Res je nekaj posebnega.

Kar ima v očeh navdušencev nad igrami dobro in slabo plat. Na dobri strani je gotovo ena najbolj igralnih in naležljivih izkušenj, kar jih lahko najdete v svetu iger, namenjenih enemu igralcu. *Oblivion* vam brez večjega truda servira dostopnost stopnje, na kateri lahko takoj sedete za tipkovnico in miško in začnete uživati. Zasvojil vas bo s svojo zgodbo in dodelanim sistemom bojevanja, ki se lahko primerja z najboljšimi prvoosebnimi strelskimi igrami, kot je *Half-Life 2*. Za podlago tem elementom služi neverjetno podrobno izdelan svet velikanskih razsežnosti, po katerem se lahko prosto sprehajate, povrhu pa nudi še ogromno možnosti pri ustvarjanju in razvoju lastnega lika, kar je znak samo najboljših naslovov zvrsti RPG. Po krajšem pomanjkanju res kvalitetnih iger je na sceno spektakularno pridivjal *Oblivion* – če boste v letu 2006 kupili eno samo igro, naj bo to ta.

In do zdaj smo govorili samo o igralnosti. Kar zadeva grafiko, bi lahko bil *Oblivion* ata in mama vsem ostalim naslovom tam zunaj. Videz seveda ni brez napak – tako modeli likov kot tudi podrobnosti tekstur so na trenutke povprečni – a ko *Oblivion* pokaže, kaj zna, boste priča najbolj impresivnim grafičnim ekstravagancam, kar ste jih kdaj videli na PC-ju in, če smo realni, tudi na ostalih platformah za navadne smrtnike. Igra je do roba polna vseh najzahtevnejših grafičnih učinkov, ki se jih lahko spomnite, vključno s preslikavo normal (normal mapping), poudarjanjem odsevov (specular highlighting) in osvetljevanjem HDR. Še več, *Oblivion* se lahko pohvali še z več geometrijskimi podrobnostmi, več podrobno izdelanega rastja in večjo vidno razdaljo, kot jo povprečna grafična kartica sploh lahko prebavi, ne da bi se scvrla od naporov. Povedano na kratko – *Oblivion* je neverjetna predstavitev spektakularnih zmožnosti standarda DirectX 9. Upamo si trditi, da bo do prihoda operacijskega sistema Windows Vista in z njim standarda DirectX 10 (na začetku leta 2007, če še verjamete Microsoftovim napovedim), to najboljša stvar, ki jo bo vaš PC sposoben prikazati na zaslonu.

Nativno

Oblivion in težave monitorjev LCD

Delovanje pri nativni ločljivosti. Kot vsak dobro obveščen navdušenec ve, je to ključno, če želite iz monitorja LCD potegniti najboljšo kvaliteto prikaza. Preprosto povedano leži razlog v tem, da imajo prikazovalniki LCD, za razliko od običajnih monitorjev s katodno cevjo, fiksno število pikslov. Čeprav je mogoče prikazati sliko, ki je sestavljena iz manjšega števila pikslov od nativne ločljivosti, je za to potrebna interpolacija ali raztegovanje, kar povzroči malo zamegljeno, sprano sliko. In ta lastnost zna biti težavna – če ste lastnik monitorja LCD z visoko ločljivostjo, bo za zamegljenost pač nekaj, s čimer boste morali živeti, saj ima *Oblivion* pri visokih ločljivostih zares neverjetne zahteve, kar zadeva strojno opremo. Še posebej če nimate najnovejše nVidiline ali ATI-jeve grafične kartice. Druga možnost je seveda, da vztrajate pri nativni ločljivosti in izklopite večje število podrobnosti znotraj igre. Kakorkoli se boste odločili, slika ne bo preveč lepa.

CENA BONBONOV

Pod nobenim pogojem pa ne domnevajte, da boste poskakovali po pokrajini Cyrodiil pri gladkih 60 sličicah v sekundi, pri tem pa vas bodo obdajali hektarji drevja in trave z lepo zglajenimi robovi, ki bodo plapolali v nežnem popoldanskem vetrcu in se kopali v veličastni svetlobi HDR. Kot boste odkrili na naslednjih šestih straneh, celo najnovejša strojna oprema s težavo sope, ko se v njenem drobovju znajdejo posamezni elementi grafičnega pogona *Oblivion*. Najboljšo sliko tega, o čem govorimo, boste dobili, če vam povemo, da je pri običajni ločljivosti 1.280 x 1.024 pod bremenom igre klecnila celo najhitrejša grafična kartica na planetu, ATI-jeva pošast Radeon X1900XTX. V močno poraščenem gozdu Great Forest smo z

Nastavitve kakovosti prikaza v igri

Preizkušanje grafično najbolj zahtevnih možnosti igre *Oblivion*

Do konca navijte kakovost prikazane slike in *Oblivion* bo spravil v resno zagato še tako močan računalnik. To že vemo. Zdaj nas zanima, katere so tiste možnosti, ki najbolj usodno vplivajo na število slik v sekundi in katere možnosti so tako pomembne za ohranitev spektakularnega videza, da jih boste želeli za vsako ceno naviti do konca.

Poleg splošnih nastavitev, kot je denimo kvaliteta osvetljevanja, smo se osred nastavitve, ki neposredno vplivajo na hitrost delovanja v najbolj zahtevnem p igri, Great Forest. Tako se vam ne bo treba odpovedati preveliki količini grafi igre, da bi kljub temu dosegali spodobno hitrost delovanja.

Možnosti High Dynamic Range in Bloom

Prazen, dolgočasen in brez življenja. Takšen je Cyrodiil brez vklopljenega HDR...

Izdelovalci iger in podjetja, ki proizvajajo grafične kartice, so zagnali cel vik in krik zaradi tehnologije High Dynamic Range (HDR) in hitro jih boste razumeli. *Oblivion* uporablja najzahtevnejši pristop, FP16 HDR, za razliko od manj kvalitetnega in hitrejšega pristopa igre *HL2: Lost Coast*. *Oblivion* ponuja tudi možnost osvetljevanja Bloom, katerega namen je ponuditi nekaj prednosti HDR, vendar brez izgube hitrosti delovan

Verjetno vas bo razveselila v boste v zameno za vklopljen HDR žrtvovali samo nekaj slik v sekund najbolj zahtevnih področjih pod m nebom. Ko boste pod streho in v temnicah, bo HDR bistveno bolj v na delovanje – ampak to ni preve težava, saj boste na teh področjih več rezerve zaradi drugih faktorjev

1.280x1.024, visoka kakovost, 8x antizotropno filtriranje

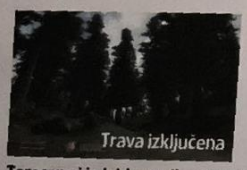
Glajenje robov in anizotropno filtriranje

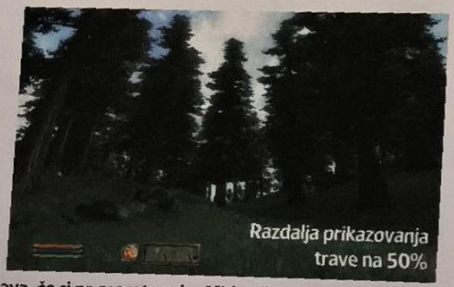
Pri zglajenih robovih in izklopljenem anizotropnem filtriranju se podrobnosti tekstur izgubijo.

Anizo in glajenje robov sta temelja vsake moderne igre? Niti ne. Pri glajenju robov (antialiasingu, AA) ima problem dve plati. Pri nVidiinih grafičnih karticah ne morete imeti hkrati vključenega AA in HDR. Kljub temu, da običajno trdimo, da je glajenje robov obvezno pri igranju na monitorjih LCD, se bomo v tem primeru raje odločili za HDR. ATI-jeve zadnje kartice serij X1600 in X1900 se hvalijo z zmožnostjo hkratne uporabe AA in osvetljevanja FP16 HDR Resnica pa je, da celo najmočnejšim AT jevim karticam manjka surove moči, da poganjale *Oblivion* z vklopljenim AA.

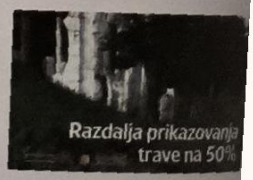
Kar pa zadeva anizotropno filtriranj – vklopite ga, če je vsaj približno mogoč Res, oropalo vas bo za nekaj sličic vsak sekundo, a se bodo brez njega vsi napredni grafični učinki *Obliviona* spremenili v nejasno, megleno packo.

Nastavitev prave razdalje prikazovanja trave





Tam zunaj je lahko tudi gola puščava, če si ne morete privoščiti več.



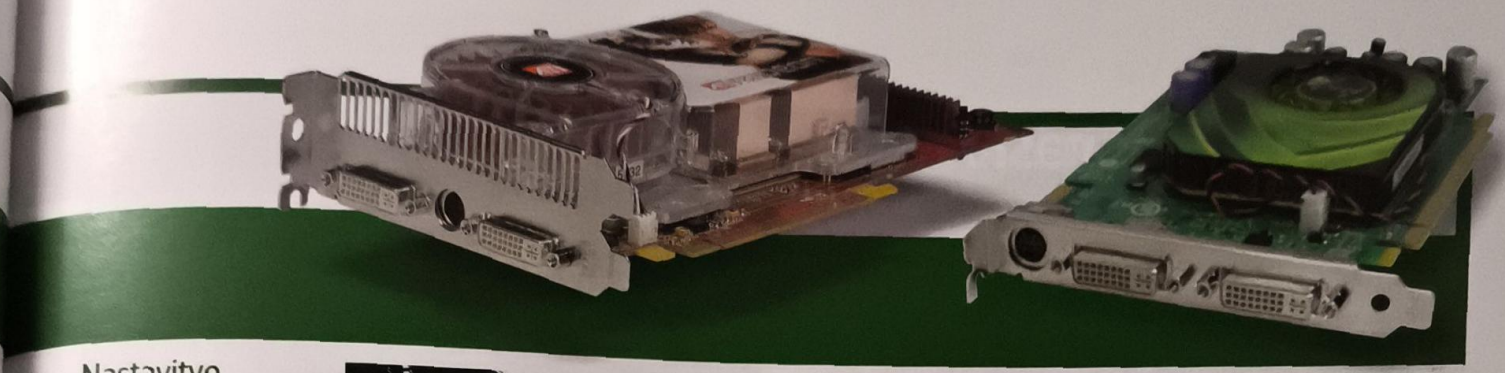
Razdaljo prikazovanja trave je v *Oblivion* najtežje pravilno nastaviti. Če boste to možnost navili do konca, boste priča najbolj gosto poraščenemu 3D gozdu, vendar se bo vsak PC spremenil v vroč kupček pepela. Celo če boste nastavili razdaljo prikazovanja trave na zgolj 50%, boste priča bistvenemu padcu hitrosti izrisovanja.

Če boste izrisovanje trave povsem izključili, boste na grafični kartici srednjega razreda, kot je denimo GeForce 7600GT, priča tudi do trikratnemu poskoku hitrosti, vendar boste hkrati priča tudi grdemu in dolgočasnemu prikazu gozda.

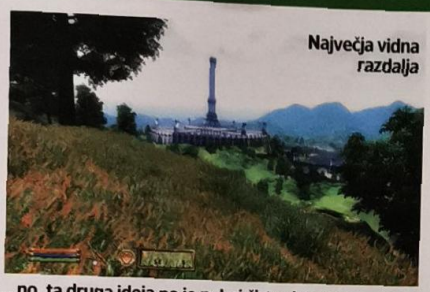
V praksi je razdalja prikazovanja trave okoli 30% precej dober kompromis za manj zmogljive grafične kartice. Vse pod to vrednostjo bo imelo za posledico, da se bo vaš lik sprehajal po Velikem gozdu in imel občutek, da se sprehaja po Grdem- in-neresničnem gozdu.

1.680x1.050, 8x antizotropno filtriranje

Vsi testi so opravljeni na platformi s procesorjem FX60. Vse meritve kažejo povprečno in (najmanjše) število slik v sekundi na omenjeni sceni.



Nastavitve vidne razdalje



Zdravo megla, adijo Imperial City... no, ta druga ideja pa je nekaj čisto drugega.

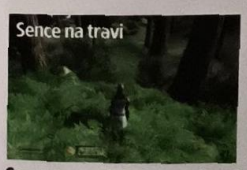
Vidna razdalja je ena od stvari, ki loči *Oblivion* od ostalih iger. Zmožnost, da vidite kilometre daleč, je nekaj, kar bo vsakemu lastniku igre v oči narisalo solze sreče. Vendar pa ta lastnost ni poceni.

Imate pa na srečo med nastavitvami drsnik, s katerim lahko vidno razdaljo skrajšate. In kako to vpliva na hitrost izrisovanja? No, če nastavite vidno razdaljo na 50%, boste bolj malo vplivali na število izrisanih slik v sekundi v mestih in podzemnih predelih. V Great Forest pa boste tako hitrost dvignili za okoli 25%. Če boste zmanjšali vidno razdaljo za samo 1%, boste že s tem takoj izključili renderiranje oddaljenih zgradb in objektov in povabili na obisk nek učinek bele megle, ki se zelo trudi uničiti prelesten videz *Obliviona*. Naš nasvet? Ne dotikajte se drsnika za nastavitev vidne razdalje v nobenem primeru!

1.024 x 768, visoka kvaliteta, 8x anizotropno filtriranje, osvetljevanje HDR (številke v oklepajih predstavljajo najnižje število slik v sekundi)

1.280 x 1.024, visoka kvaliteta, 8x anizotropno filtriranje, osvetljevanje HDR (številke v oklepajih predstavljajo najmanjše število slik v sekundi)

Sence krošenj in sence na travi



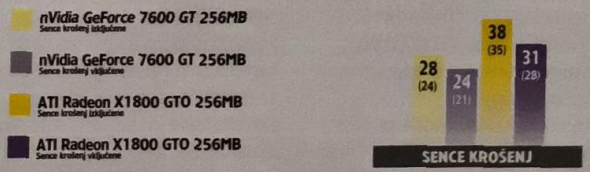
Sence na travi so pomembne le pri pogledu iz tretje osebe.

Te dve možnosti imata manjši vpliv na dogajanje kot recimo vidna razdalja trave, vseeno pa lahko 3D karticam povzročita obilo preglavic. Čeprav izris senc krošenj opazno pozitivno vpliva na realizem prikaza, je to ena izmed prvi stvari, ki bi jih mi izključili, če bi nam nizko število slik v Great Forest povzročalo preglavice.

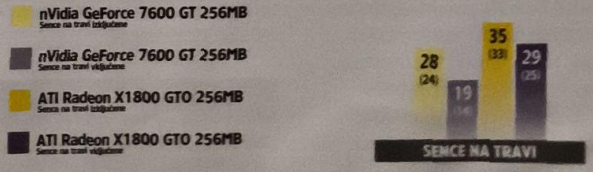
Kar pa zadeva sence na travi, je veliko odvisno predvsem od vašega najljubšega pogleda na dogajanje. V pogledu iz prve osebe lahko to možnost mirno izključite, ker tako ali tako ne boste mogli videti senc, ki jih vaš lik meče na bližnje podrastje.

Na splošno se za vse nastavitve povezane s sencami v *Oblivionu* poslužujte možnosti filtriranja senc, ki predstavlja odlično sekundarno orodje za optimizacijo izrisovanja senc v igri.

1.680 x 1.050, 8x anizotropno filtriranje, standardna osvetlitev, vidna razdalja trave na 25%



1.680 x 1.050, 8x anizotropno filtriranje, standardna osvetlitev, vidna razdalja trave na 25%



Kartica na vaš naslov

Učiteljica, učiteljica, ATI in nVidia se spet tepeta

Merjenje hitrosti delovanja je v večini iger skrajno preprosto. Samo poženete pravo datoteko, namenjeno merjenju hitrosti, in takoj imate rezultate. Pri *Oblivionu* pa nič ni preprosto. Igra na primer nima vgrajenega nobenega mehanizma za testiranje hitrosti delovanja, zato smo se morali poslužiti na pol ročnega merjenja s programom *Fraps*. Res je to pomenilo veliko trdega dela, vendar smo po drugi strani tako dobili zelo realne rezultate, ki so pravi odraz obnašanja igre med samim igranjem. Drugi izziv merjenja hitrosti, ki ga postavlja *Oblivion*, je dejstvo, da so pokrajina, naselja in zaprti prostori v igri izjemno raznovrstni. Na našo žalost tu spet ni bilo neke lahke poti. Vse kartice smo zato preizkusili na treh različnih področjih: Great Forest, Elven Catacombs in Imperial City.

DO 35.000 SIT

ATI Radeon X1600XT 256MB

Asus EAX1600XT Silent

Cena Ok. 35.000 SIT (146,05€)
Na spletu www.asus.com

nVidia GeForce 6600GT 128MB

MSI NX6600GT

Cena Ok. 27.000 SIT (112,67€) **Na spletu** www.msi.com

Vsak ponosen lastnik katere izmed zgoraj naslikanih kartic ali njunih bližnjih sorodnikov naj zdaj dobro odpre slušne kanale, ker bomo naznanili veliko resnico. Na kratko povedano, niti GeForce 6600GT niti Radeon X1600XT nimata mišic, da bi obvladala *Oblivion*. Morda se to sliši kot drzna trditev, ampak je popolnoma resnična.

Ko smo opravljali meritve pri nastavitvah za visoko kakovost slike v Great Forest, je 6600GT sopel pri povprečno zgolj 11 slikah v sekundi, najnižje pa je ta vrednost padla celo na bolečih 8 slik na sekundo. In to pri ne ravno optimalni ločljivosti 1.024 x 768. Na nativne ločljivosti 17- in 19-palčnih monitorjev LCD lahko pri takšnih nastavitvah kar pozabite. Nabor X1600 se obnese za odtenek bolje, a še vedno ne prebije meje 20 slik v sekundi, kaj šele, da bi delovai pri 30 slikah v sekundi, ki so potrebne za gladko igranje. Aha, pa še nekaj smo pri tem pozabili omeniti.

Omenjene meritve smo opravljali pri standardni osvetlitvi. Vklopite osvetljevanje HDR in številke se bodo naenkrat znašle na tleh. Uh, grdo.

Malo znižajte svoje standarde in se odločite za nastavitve nižje kakovosti, kot smo to storili mi (pri teh dveh karticah smo naknadno morali znižati še nekatere nastavitve – vidno razdaljo trave in izris senc smo spustili na 25%). Držite prste stran od gumba za vklop HDR in X1600 bo prilezel na povprečno hitrost 33 slik v sekundi. 6600GT pa ne zmore niti tega kompromisa. Žal vas moramo obvestiti, da se zabava z *Oblivionom* začne pri grafičnih karticah, ki stanejo več kot 35 tisočakov.

NI ŠANS

PCF pravi... "ATI-jev nabor X1600 je vidno boljši. Vendar bodimo pošteni – nobena kartica ni opravila razreda niti z zadostnim uspehom."

DO 55.000 SIT

ATI Radeon X1800 GTO 256MB

Powercolor Radeon X1800 GTO

Cena Ok. 55.000 SIT (230,51€) **Na spletu** www.powercolour.com

nVidia GeForce 7600 GT 256MB

MSI NX7600GT

Cena Ok. 50.000 SIT (208,65€) **Na spletu** www.msi.com

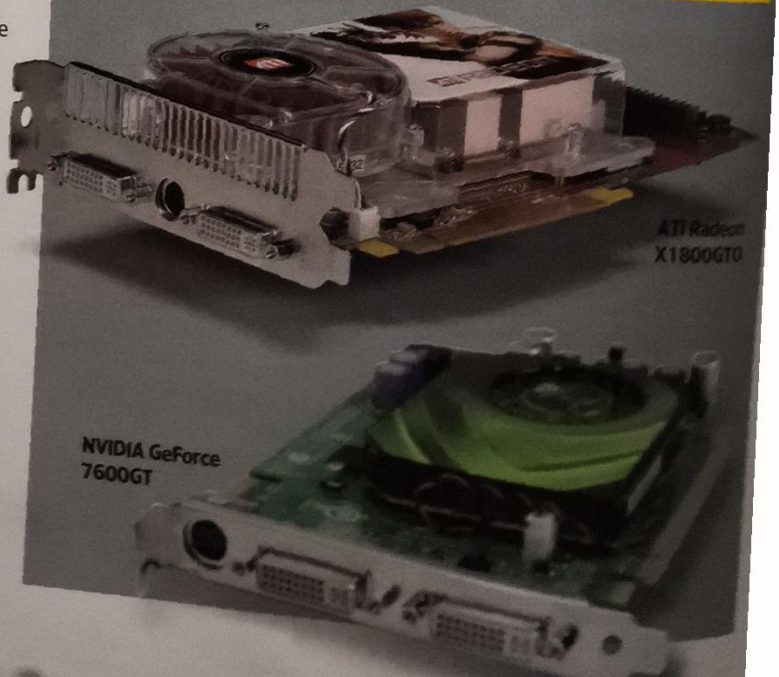
Pred osemnajstimi meseci bi ti dve kartici srednjega razreda s svojo močjo nagnali strah v kosti najdražjim karticam na planetu. Obe se poslužujeta 12 cevovodov za piksle, njuna frekvenca pa je precej severneje od 500MHz. Zaradi vsega tega nas je vrglo na rit, ko smo ugotovili, da ju *Oblivion* zdela kot 20 ton težak valjar jugca 45 v čelnem trčenju.

Celo pri ponižni ločljivosti 1.024 x 768 se nobena od kartic ne more uspešno spopadati z našo nastavitvijo visoke kakovosti s HDR osvetljevanjem vklopljenim. Posebne težave jima povzroča področje Great Forest, kjer gladko igranje ni mogoče. Če že moramo enega kandidata pohvaliti, naj bo to X1800 GTO, ki je bil komaj igralen s povprečjem 24 slik v sekundi. Navijte ločljivost na 1.280 x 1.024 ali 1.680 x 1.050 (slednja je standardna ločljivost popularnega novega vala 20-palčnih širokozaslonskih monitorjev LCD) in situacija, ki je že prej hodila po meji užitnosti, bo v trenutku postala še nekaj stopenj manj okusna.

Vseeno pa zadeva ni hudo sla
Obe kartici sta se zelo dobro obnes
v testu v Elven Catacombs in Imper
City. 7600GT je pljuval iz sebe igral
količino sličic tudi v ločljivosti 1.280
1.024, X1800 GTO pa je bil zmože
zadovoljivih rezultatov celo v ločljivo
1.680 x 1.050. Pomembno se nam
zdi omeniti tudi to, da cena vklopljen
ega osvetljevanja HDR ni bila prehud
– samo nekaj slik v sekundi. Nauk te
naše basni je zelo preprost: če ste
pripravljeni narediti nekaj kompromisov pri podrobnostih, kot je recimo vidna razdalja trave, imate z obema karticama srednjega razreda precej dobre možnosti, da boste uživali v lepoti *Obliviona* celo pri nativni ločljivosti vašega monitorja.

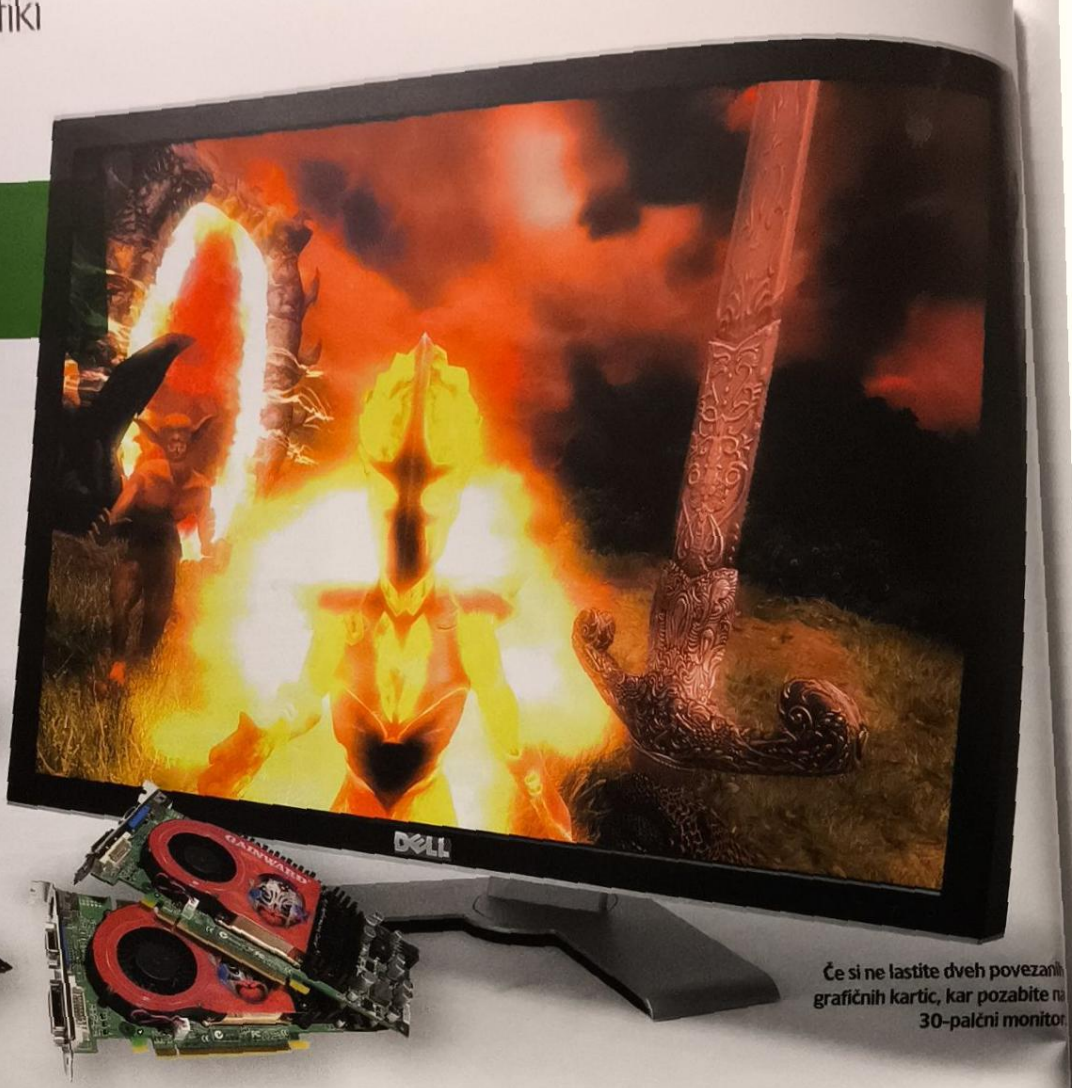
ZADOVOLJIVO

PCF pravi... "*Oblivion* postane v tem razredu kartic že igralen in lep. ATI X1800 je v rahli prednosti."



Kaj pa dve kartici?

Ali obstaja naveza dveh grafičnih kartic, ki bi lahko gladko izrisovala *Oblivion* pri 2.560 x 1.600?



Če si ne lastite dveh povezanih grafičnih kartic, kar pozabite na 30-palčni monitor.

To je vprašanje, na katerega zahtevajo odgovor vsi, ki jim je finančna stiska tuja. Sem spadate, če vam na mizi denimo stoji princ monitorjev LCD, Dell 3007WFP, v garaži pa karkoli z več kot 300 konjskimi močmi. In odgovor je pritrdilen, a gre za las. Par ATI-jevih Radeonov X1900 v povezavi Crossfire je tenko piskal, ko smo izvedli napad na Great Forest z najvišjimi mogočimi nastavitvami. Tisto "tenko piskanje" pomeni, da ne govorimo o gladkemu igranju pri 60 slikah v sekundi. Govorimo o izrisovanju, kjer je tu in tam manjkala kakšna slika do zadovoljive hitrosti, ko je število učinkov in poligonov na zaslonu doseglo smešno visoke stopnje. Pritisnite še na gumb za vklop AA in "komaj gladko igranje" lahko poljubite v slovo in se predate gledanju diapozitivov.

Pri malo bolj človeški ločljivosti 1.920 x 1.200 se je platforma SLI (par 7900GTX) z boljšim sodelovanjem grafičnih procesorjev in manjšo obremenitvijo glavnega procesorja izkazala kot boljša izbira na področjih Elven Catacombs in Imperial City.

IDEALNA NAVEZA

Ko smo se spustili v nižje cenovne razrede grafičnih kartic, se je pokazala zrelost tehnologije SLI. Par 6600GT je bil precej bližje temu, kar smo pričakovali od dueta grafičnih procesorjev, kot konkurenčen par X1600, par 7600GT pa je z lahkoto premagal par X1800-GTO, saj gonilniki za slednje niso ponujali najboljše podpore za *Oblivion* v navezi po standardu Crossfire.

Naj dodamo še, da se par kartic 7600GT pri testih impresivno približa rezultatom ene kartice 7900GTX, vendar boste za omenjeni parček plačali občutno manj. Seveda bi se sami raje odločili za eno dražjo kartico kot za dve cenejši, zlepljeni skupaj. Če pa v vašem sistemu že brni ena kartica 7600GT, je dobro vedeti, da lahko poleg nje preprosto parkirate še eno enako kartico in tako dobite duet s 24 cevovodi za obdelavo pikslov, ki bo po rezultatih prišel zelo blizu najboljšemu in najdražjemu konju iz nVidiine konjušnice. PCF

	THE GREAT FOREST	ELVEN CATACOMBS	IMPERIAL CITY
2.560 x 1.600, visoka kakovost, 8x anizotropno filtriranje, osvetljevanje HDR			
nVidia GeForce 7900GTX 512MB SLI	24 (20)	83 (57)	41 (30)
ATI Radeon X1900 XTX 512MB Crossfire	27 (24)	81 (54)	46 (31)
2.560 x 1.600, visoka kakovost, 8x anizotropno filtriranje, osvetljevanje HDR + 4x AA			
nVidia GeForce 7900GTX 512MB SLI	Ni podatka	Ni podatka	Ni podatka
ATI Radeon X1900 XTX 512MB Crossfire	23 (20)	61 (40)	39 (28)

Kaj smo se naučili

Nastavljanje vaše 3D kartice nikoli ni bilo preprostejše

Najnovejše grafične kartice smo testirali, dokler ni iz njih začelo smrdeti po zažganem. Natančno smo preiskali vsako luknjo in razpoko v *Oblivionu*. Dobro smo pretehtali vse kvalitativne elemente prikazane slike. In na koncu smo dobili zgovoren skupek števil in grafov, ki smo jih posejali po celotnem članku. Med testiranjem smo dobili tudi nekaj pramenov sivih las, a ne bi zdaj o tem.

Najprej najpomembnejša ugotovitev: ne glede na to, kakšno strojno opremo si lastite, boste morali skleniti nekaj kompromisov pri kvaliteti prikaza, če boste v zameno želeli gladko igralno izkušnjo. *Oblivion* lahko in tudi bo spravil na kolena vse 3D kartice, ki jih v tem trenutku najdete na tržišču. Močno nas je užalostilo, da glajenje robov preveč vpliva na hitrost delovanja, da bi ga bilo smiselno uporabljati v vseh primerih. Pri nVidiinih karticah tako ali tako sploh ne deluje v navezi s HDR, nobeden od ATI-jevih grafičnih naborov pa ni "papcal" dovolj steroidov, da bi lahko glajenje robov z njim zaživelo.

Naše naslednje pomembno odkritje je bilo, da lahko s spreminjanjem določenih ključnih grafičnih nastavitev, kot sta denimo vidna razdalja izrisovanja trave in podrobnosti senc, bistveno vplivate na igralnost, ne da bi za to žrtvovali preveč grafičnih bonbončkov, ki jih *Oblivion* nosi po žepih. Prijetno nas je presenetilo tudi dejstvo, da prelestno osvetljevanje HDR nima previsoke cene pri hitrosti delovanja. Zato pa HDR ogromno doprinese k živosti okolja v svetu igre *Oblivion*. Če želite izkoristiti vso grafično veličastnost, ki jo je za vas pripravila Bethesda, enostavno morate imeti vključeno to možnost.

Kar zadeva ostale kose strojne opreme, je *Oblivion* precej bolj milosten. Gigabajt pomnilnika bo dovolj za dobro igralno izkušnjo in če si poleg tega lastite še AMD-jev procesor Athlon 64, enojedrno ali dvojedrno izvedbo, ne boste imeli večjih težav. Naj pa posvarimo lastnike enojedrnih procesorjev P4 s frekvenco pod 3,2GHz: če želite zares uživati v zadnji generaciji iger, je nadgradnja vaša edina možnost.

CASIO PREDSTAVLJA SUPER TANKA PROJEKTORJA XJ-S35 IN XJ-S30

CASIO predstavlja super tanka projektorja XJ-S35 in XJ-S30 Projektorja z izjemno 2x optično povečavo, ki se ujemata z mobilnostjo prenosnega računalnika

TOKYO, 7 junij 2006 — CASIO Europe GmbH in njegovo matično podjetje, CASIO COMPUTER CO., LTD., sta napovedala prihod poslovnega super tankega projektorja. Na voljo bosta 2 modela, oba z DLP tehnologijo in XGA ločljivostjo: XJ-S35 in XJ-S30, ki bosta na voljo v tretji četrtini letošnjega leta.

CASIO projektorji, prvič lansirani konec leta 2003, so znani po svoji kompaktni obliki in visoki svetilnosti. Serija je prejela tudi pohvale za prve projektorje z širokokotnimi lečami z 2-kratnim zoomom. Ta serija je dobila tudi super ocene tako od podjetij kot od izobraževalnih ustanov in se jih uporablja za projiciranje zelo raznovrstnih aplikacij.

Za te nove super tanke projektorje (modela XJ-S35 in XJ-S30) je CASIO izdelal posebne manjše komponente kot so projekcijske leče in izvod svetlobe, s čimer je občutno zmanjšal višino projektorja na le 43mm (32mm v najnižji točki). Rezultat tega je popolnoma nova veja projektorjev, ki so tako tanki, da gredo lahko povsod kamor gredo prenosni računalniki in s tem omogočajo revolucijo uporabe projektorjev.

Super tanki projektorji imajo 2-kratno optično povečavo (najboljšo na trgu), svetilnost 2000 ANSI lumnov in le 1,8kg. Novi prenosni projektorji CASIO so odlični za vsakodnevne sestanke kot tudi za večje prezentacija – in seveda vse vmes. Skupaj z novimi projektorji, CASIO predstavlja tudi novo multifunkcijsko prezentacijsko orodje YP-100, orodje za dodatno pomoč pri prezentacijah.

•Super tanki projektor XJ-S35
Najboljši model v seriji vsebuje vse značilnosti YP-100 multifunkcijskega prezentacijskega orodja, kar poveča razpon uporabe. Projektor lahko projicira slike (JPEG/BMP) in video posnetke (AVI formati kompatibilni z MPEG 4 ali Motion JPEG) direktno iz USB ključa, prav tako tudi Microsoftove PowerPoint prezentacije (po pretvorbi z enostavno programsko opremo). Na voljo je tudi brezžični USB adapter.

•Super tanki projektor XJ-S30
Ima enako tanke zunanje dimenzije in svetilnost kot XJ-S35, vendar nima USB porta. Možna pa je enaka uporaba z multifunkcijskim prezentacijskim orodjem YP-100.

•Multifunkcijsko prezentacijsko orodje YP-100
CASIO žepno prezentacijsko orodje YP-100 je kompatibilno s široko paleto projektorjev, kot je tudi XJ-S30. Ponuja projiciranje slik brez uporabe računalnika direktno iz USB ključa in se lahko uporablja z YW-2S USB brezžičnim adapterjem ter YC-400 multifunkcijsko kamero.

Generalni uvoznik za CASIO je podjetje LESTRA d.o.o., Prevale 7, OIC Trzin.
www.lestra.si

GLAVNE FUNKCIJE SUPER TANKIH PROJEKTORJEV XJ-S35/XJ-S30

Majhni in svetli projektorji usklajeni z mobilnostjo in fleksibilnostjo prenosnih računalnikov
XJ-S35/XJ-S30 projektorja imata kar 2000 ANSI lumnov svetilnosti v svojem 43mm tankem ohišju, zahvaljujoč novo razviti tehnologiji, kar omogoča uporabnikom prenašanje projektorjev XJ-S35/XJ-S30 skupaj s prenosnim računalnikom za uporabo v sejnih sobah strank in v ostalih svetlejših lokacijah, brez potrebe po zatemnitvi.
Dimenzije projektorja: 27x20x4,3cm

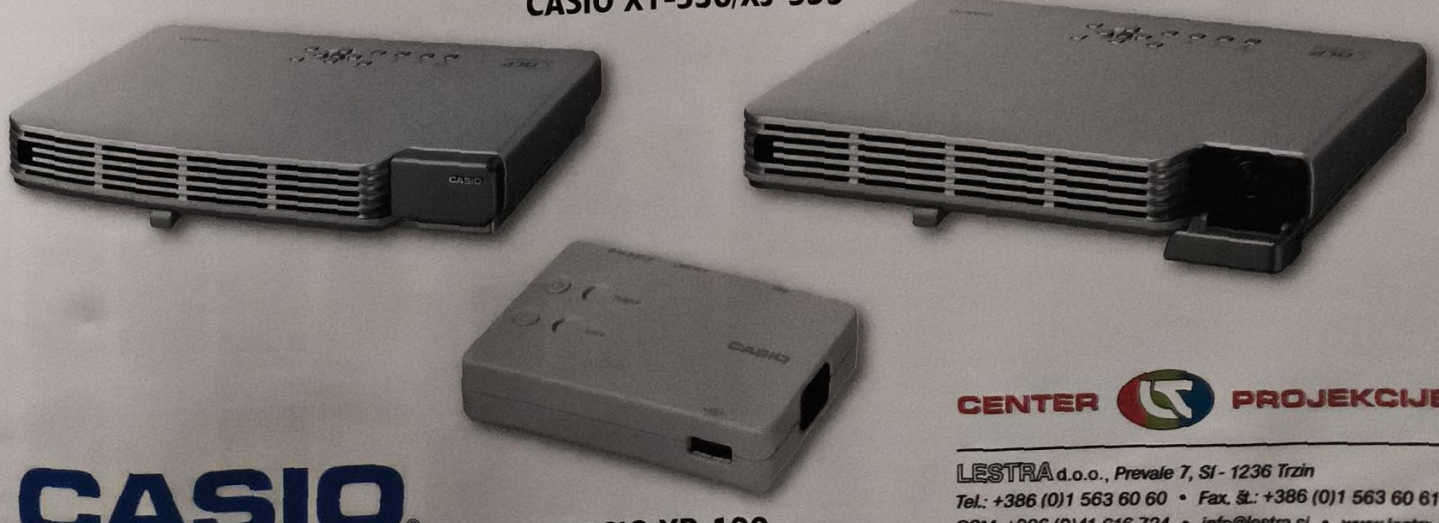
•Velik učinek, majhne mere optične enote
Asferični reflektor in zbirna leča z novo obliko maksimizirajo karakteristike izvora svetlobe, žarnice, kar omogoča dramatično zmanjšanje velikosti projektorja.

•Enojni ventilator z dvokomornim hladilnim sistemom
Ohišje projektorja je razdeljeno na dve sekciji z visoko tlačnim statičnim ventilatorjem umeščenem med obe sekciji za učinkovito hlajenje v tem majhnem ohišju.

Širokokotni objektiv z 2-kratnim optičnim zoomom (najboljši med projektorji)
Projektorja XJ-S35/XJ-S30 imata zelo kompaktne širokokotne leče z 2-kratnim zoomom zahvaljujoč uporabi vlitih steklenih asferičnih leč za visoko kakovost slike in sofisticiranim pogonom, ki poravna leče v linijo z objektivom. To omogoča projiciranje slike že od 0,84metra, sliko široko 122cm pa lahko projecira že na oddaljenosti od 1,7m in 3,4metra. To omogoča zelo raznoliko uporabo od majhnih sejnih sob do velikih konferenčnih dvoran in učilnic.

Avtomatska korekcija konične slike
Kot med projektorjem in platnom je avtomatsko zaznan in popravljen do 30 stopinj, lahko pa se to popravi tudi ročno.

CASIO XY-S30/XJ-S35



CASIO YP-100

CASIO
www.casio-europe.com

CENTER PROJEKCIJE

LESTRA d.o.o., Prevale 7, SI - 1236 Trzin
Tel.: +386 (0)1 563 60 60 • Fax. št.: +386 (0)1 563 60 61
GSM: +386 (0)41 616 724 • info@lestra.si • www.lestra.si

Pa četudi crkne televizor...

Konjev ni več potrebno brzdati in golob je skupaj z vrabcem v naših rokah – na pohodu sta spletna TV in video. Dovolite, da vam razložimo...

Dobro, dobro – mogoče smo se pri *PCFormatu* malce preveč navdušili. Kot lačno mače z vonjem družinske večerje v svojih egocentričnih nosnicah, smo postali obsedeno prepričani v to, da bi se do nove storitve morali dokopati že v tem trenutku. Toda ni nam uspelo. Že lansko poletje smo si podrobno ogledali internetni video in presodili, da je vreden naše pozornosti – cela kopica fantastično vznemirljivih lastnosti prenosov datotek z interneta na zahtevo in prek visoko kakovostnih kanalov za pretočne vsebine, bi naj bila takoj za ovinkom.

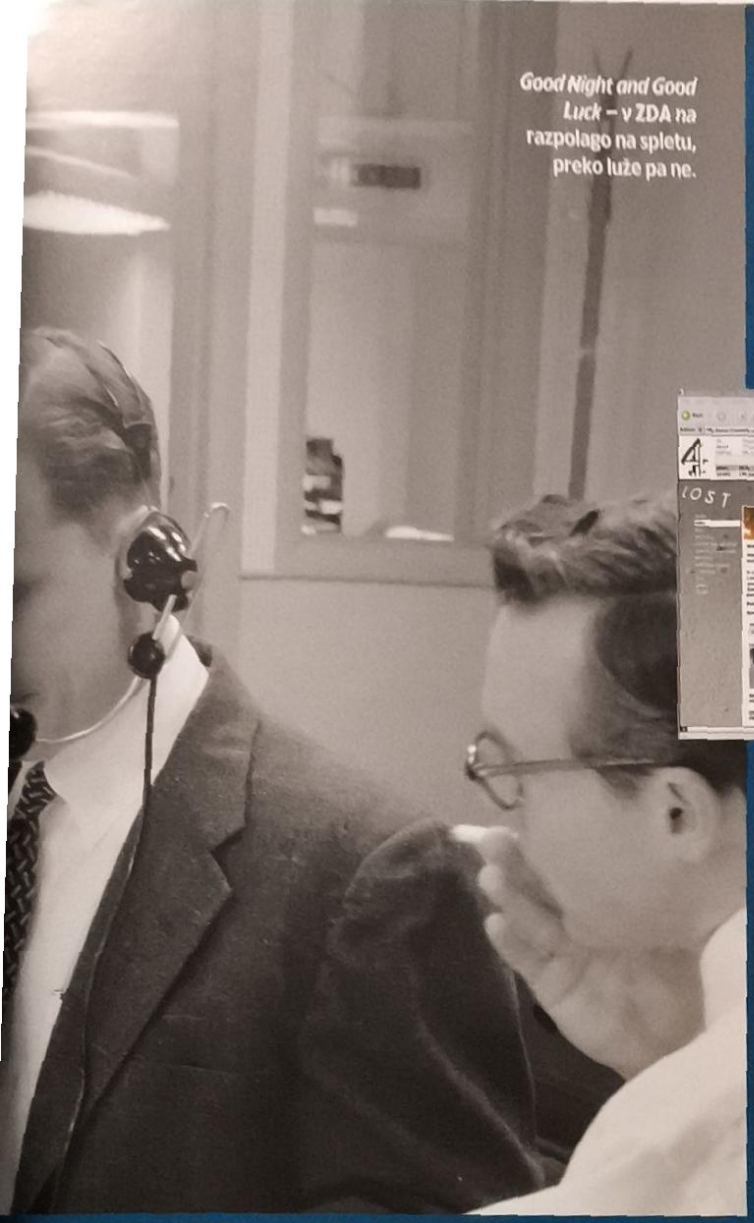
Le da ni bilo tako. Pravzaprav je bilo, vendar je do naših logov stopical dokaj počasi. Čeprav si še ne moremo izbrati, katero epizodo serije *Family Guy* želimo predvajati v visoki kakovosti preko naše 24Mb širokopasovne povezave, lahko vsaj legalno snamemo različice *Harryja Potterja* v skoraj-DVD kakovosti z interneta, gledamo krmežljave pretočne epizode *Star Treka* s pomočjo Googla ali kratke animirane filme studia Pixar na naših iPodih. Z drugimi besedami, počasi bomo tam in druga polovica leta 2006 obljublja svojevrstno eksplozijo legalnega spletnega videa, tako brezplačnega, kot tudi plačljivega, skupaj z goro zanimivih prenosnih naprav. Seveda lahko svoj iPod, dlančnik ali PSP napolnite z video vsebinami po lastni izbiri, ki ste jih mukotrpno prekodirali ali sneli preko BitTorrenta, in jih vzamete poleti s sabo na plažo, ko bo napočil čas za poletne počitnice leta 2007, pa boste uporabljali temu opravilu namenjeno video napravo, ki bo pokala po šivih od visoko-kakovostnih datotek najnovejših filmov in televizijskih oddaj, ki ste jih zakonito sneli z interneta v nekaj minutah.

Tisto, zaradi česar nam malce zavre kri, pa je količina dobrih stvari, ki se je že zgodila preko luže. Prav zares, v deželi, kjer lahko vsakdo postane predsednik (dokler je bogat, heteroseksualen belec moškega spola) ljudje na svojih iPodih uživajo v takšnih poslasticah, kot je *Battlestar Galactica*, ali v filmih, ki so si jih naložili z interneta v DVD kakovosti, kot so *Walk The Line*, *Jarhead* in (po skromnem mnenju *PCF* morda kandidat za najboljši film leta) *Good Night and Good Luck*, do katerih imajo dostop prek strani, kot sta **www.cinemanow.com** in **www.movielink.com**. Vsi ostali nesrečneži imamo tako tesno zvezane roke z vrvmi filmskih distributerjev in njihovo paranojo, zaradi katere nimamo niti dostopa do prave spletne strani Movielink in zato dobimo stran, ki nas vljudno naprosi, naj se za vraga poberemo iz njenega peskovnika in se spravimo nazaj v lastno državo. CinemaNow bo nejevoljno odprla svoja vrata beguncu iz Evrope, vendar mu bo dovolila le, da si napase oči na kopici nezadovoljivih brezplačnih neodvisnih filmov, ki so na razpolago že leta. Da sploh ne začnemo razglabljati o žalostnem stanju digitalne televizije in HDTV na tem koncu sveta...

NOVE MOŽNOSTI

Na srečo pa se veter modernosti počasi obrača tudi proti ubogi, zaostali Evropi. Za vrle Angleže denimo Channel 4 med pretočnimi vsebinami ponuja *Lost* (glej "Lost na dosegu roke"), njihov LoveFilm pa namerava ponuditi *King Konga*, ki ga

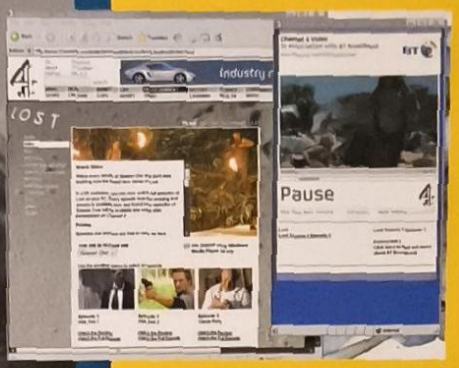
Primerjava evropske (na levi) in ameriške (na desni) spletne strani CinemaNow.com. Lahko opazite razliko? Vzdih...



Good Night and Good Luck – v ZDA na razpolago na spletu, preko luže pa ne.

Lost na dosegu roke

Angleži so med prvimi srečneži...



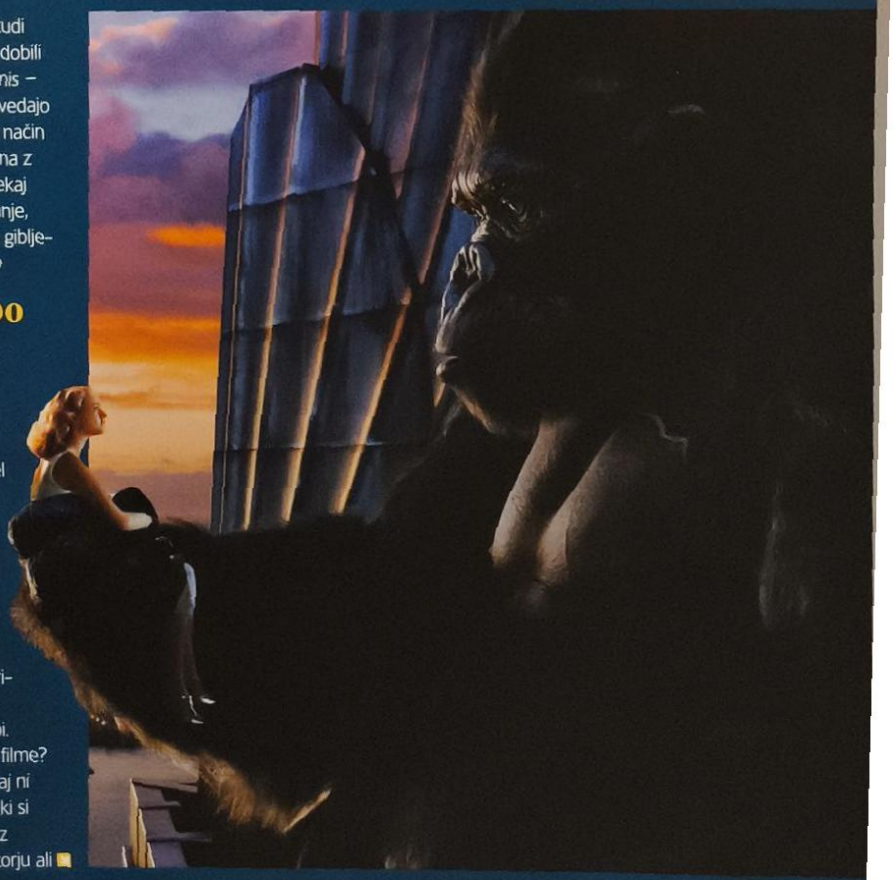
**Če že govorimo o hitrosti... Medtem ko so bili lastniki iPodov v Angliji zaposleni z godrnjanjem nad pomanjkanjem možnosti za snemanje video vsebin z interneta, je *Channel 4 na svoji spletni strani tiho (no ja, niti ne tako tiho, če upoštevamo reklame na televiziji)* ponudil celotni seriji *Lost* in *Desperate Housewives*, skupaj z različnimi glasbenimi videospoti in določenimi oddajami, ki so na voljo le prek interneta. Sistem je zoprn, saj gre za pretočne *vsebine in ne za video datoteke, ki jih* lahko naložite z interneta, za nameček pa so ponujene vsebine omejene na nizko kakovost 426x240 WMV in jih je zato nesmiselno gledati na čemerkoli, kar je večje od zaslona dlančnika (na katerem bi bile videti odlično, na srečo pa lahko z *najnovejšo različico Windows Media Playerja* te datoteke gledate na vsakem *dlančniku, ki ga poganja PocketPC 2003* ali novejša različica). Sprva so bile zgodnje epizode brezplačne, kmalu pa je bil uveden plačljivi model. Za približno 340 SIT lahko kupite posamezno epizodo, ki si *jo lahko nato ogledate v pičlih 24 urah na* enem samem računalniku – zadeva je zastavljena kot nekakšen sistem za tiste, ki bi si radi ogledali zamujene epizode, hkrati pa je zelo previdna, da ne bi stopila *na prste dobičkonosnemu trgu DVD-jev. Na začetku je vstavljena reklama, druga neprijetna plat zgodbe pa je, da si* bo nove epizode mogoče ogledati na računalniku šele teden dni po predvajanju *na kanalu Channel 4* – to pa je dolgo obdobje čakanja, v katerem *bo skušnjava, da bi epizo-* do sneli s kakšnega The Pirate Bay, zmeraj močnejša. A dovolj negodovanja; gre za *napredek na področ-* ju spletnega videa na naši celini, četudi ostaja nekaj zelo nervoznih korakov za tistim v ZDA. Če bi živeli na drugi strani luže, bi *lahko pozabili na* Bushevo norost z uživanjem *v brezplač-* nih ponovitvah oddaj ABC in Disneya, kot so *Desperate Housewives*, *Lost* in *Alias*.

boste lahko sneli z interneta in obdržali, namesto da bi si ga zgolj sposodili za kratek čas (ta način je že na razpolago za široko paleto filmov). Še bolj neverjetno pa je, da se je to zgodilo sočasno z izdajo na DVD-ju. Velika opica pa ni edina – kupite lahko tudi filme, kot so *Serenity*, *Land of the Dead*, *Nanny McPhee* in klasike, kot je *Big Lebowski*. Tudi AOL se je odločil odpreti vrata prenosa filma z interneta, ki bi bil tudi njihova lastnina, pri tem pa bi radi dobili tudi DVD. *To je razumen kompromis* – kot tehnologi iščemo ljudi, ki se zavedajo prednosti procesa tranzicije. Na ta način jim ponudimo izkušnjo prenosa filma z interneta, ob tem pa dobijo tudi nekaj fizično otipljivega." Dobro razmišljanje, čeprav se nam osebno cene, ki se giblje-jo okrog 7.000 SIT, ne zdijo ravno

"Prihodnost je v naročnini, ki vam bo omogočala imeti vse, kar želite, tako pogosto, kot želite"

takšni storitvi, ki ima potencial, da postane resnično uspešna. In v čem je trik? Torej, stanejo enako kot DVD – v bistvu pa so dražji za vsakogar, ki kupuje DVD-je po nižji ceni od tistih, ki jih postavljajo klasične trgovine. Vendar pa za vaših 5.000 do 7.000 SIT dobite kopijo filma v formatu WMV in ločljivosti 720x578, različico 320x240 za vašo prenosno napravo (če ta podpira WMV9 DRM) in kopijo standardnega DVD-ja. Morda gre res za nenavadno odločitev, vendar Rob Ray iz podjetja LoveFilm in glavni tehnološki vodja starševskega podjetja Arts Alliance Media meni drugače. "Naše raziskave in raziskave studia Universal so pokazale, da ljudi zanima možnost *najboljši način za privabljanje ljudi.* Ko smo govorili z Rayem, je model "kupi, da postaneš lastnik" deloval komaj teden dni, zato na žalost nismo mogli dobiti nobenih podatkov o njegovi uspešnosti – kot prvi svoje vrste (vsaj tak, ki *vključuje ponudbo velikih filmskih* uspešnic) v Angliji bo imel njegov uspeh ali neuspeh velik vpliv na prihodnost zakonitih prenosov video datotek z interneta v celotni Evropi.

Toda kdo dejansko kupuje te filme? Ker standard HDTV tukaj še zmeraj ni *tako razširjen, gotovo večina ljudi, ki si* želi ogledati film, ki so ga prenesli z interneta, to stori na svojem monitorju ali



Širokopasovna TV je tukaj

Morgan Freeman se je zavezal spletni filmski distribuciji. Car.

Rex Features

s pomočjo nerodnega kabla S-video med PC-jem in televizorjem... "Storitev je namenjena čisto vsem," pravi Ray. "Očitno ima trg svojo usmeritev, saj Microsoft ponuja Media Center, Intel pa Viiv. Upamo, da bodo ljudje filme predvajali v dnevni sobi in jedilnici in ne v spalnici ali delovnem kabinetu." Počakajte malo – Intel Viiv? Toda ali ni to v osnovi samo logotip, s katerim je nemarno opremljena oprema, združljiva z Windows Media Center? "Ko z interneta naložite vsebino na napravo Viiv, se ta zapiše v register Viiv in postane tako dostopna vsem drugim napravam standarda Viiv v vašem omrežju. Media Center postane vozlišče vašega doma, saj lahko prek njega pretakate video vsebine v vsako sobo v hiši." To je bila nedvomno ena izmed prvotnih obljub Viiv, ki pa si jo bomo morali šele ogledati v akciji. "Znamka Intel bo vodila potrošnike – veliko večjemu prodoru pa bomo priča kasneje v letošnjem letu." Ključ so naprave DMA (Digital Media Access) – v bistvu gre za brezžične digitalne sprejemnike, na katere lahko naprava Viiv prenaša pretočne filme, skupaj z njihovimi varnostnimi zapisi DRM, kar pomeni, da jih boste lahko gledali tudi na drugih napravah in ne le na tisti, za katero so bili izvirno kupljeni. "Pričakujem, da bom imel v svojem domu štiri," napoveduje očitno navdušeni Ray. Viiv 1.5, posodobitev opreme za zmedene zgodnje uporabnike, bo na razpolago še letos, iz vaših novih računalnikov, oblepljenih z neokusnimi nalepkami, pa bo končno naredila bolj vsestranske naprave.

VKLJUČITE SE

Da bi se vse skupaj sploh splačalo, pa moramo najprej imeti na razpolago video datoteke, ki si jih bomo lahko ogledali. Morgan Freeman, "modri poslovnež in prijazni stric", je lani skupaj z Intelom ustanovil Clickstar, podjetje, ki bo ponujalo možnost snemanja prvovrstnih filmov s spleta na naprave Viiv. Ena izmed prvih ponudb bo *10 Items or Less*, komedija, v kateri igra Freeman kot skrivnostno imenovani On in bo izšla v drugi polovici letošnjega leta – pri tem pa obljubljajo, da bo na razpolago že štirinajst dni po otvoritvi v kinematografih. "Clickstar s tehnologijo Viiv ponuja velikansko priložnost ustvarjalcem filmov, ki želijo doseči občinstva po vsem svetu," je povedal Freeman pred nekaj meseci. "S *10 Items or Less* in Clickstarjevo storitvijo lahko sedaj ponudimo ljubiteljem filma izbiro – film si lahko ogledajo v kinematografih ali v udobju svojega doma, kadarkoli to želijo."

Ker se najbrž zavedajo, da uporabnik širokopasovne internetne povezave svojo super hitro pipico uporablja ali samo za preverjanje elektronske pošte in kupovanje DVD-jev preko eBaya ali za obremenjevanje strežnikov s prenašanjem neskončnega števila filmov s pomočjo BitTorrenta, zmeraj več velikih ponudnikov interneta razmišlja o vpeljavi lastne storitve, ki bi omogočala nakup videa prek spleta. Poglejmo spet v Veliko Britanijo, ki bo morda s svojimi prijemi navdahnila tudi slovenske ponudnike. Tisti, ki se bodo tam odločili za kabelsko televizijo, ki se je združila s Telewest in NTL, bodo imeli dostop do Teleporta, arhiva vseh vsebin na zahtevo, ki so bile predvajane v zadnjem tednu, pa tudi do filmov, ki bodo plačljivi po ogledu

"Krožijo pa govorice, da je na obzorju novi iPod z zaslonom 16:9, ki je občutljiv na dotik"

in ne bodo vezani na urnik. Seveda vse skupaj poteka prek digitalnega sprejemnika in tako ne zahteva uporabe računalnika, še zmeraj pa skoraj takoj *dostavlja televizijske oddaje po izbiri na* televizijo prek povezave WAN. Podjetje BT bo svojim uporabnikom širokopasovne internetne povezave *kmalu ponudilo nekaj podobnega v obliki BT* Vision. "Ne ponujamo televizijskih kanalov, temveč posamezne televizijske vsebine. Samo specifično video storitev na zahtevo," je razložil Lib Charlesworth, direktor prodaje in marketinga za BT Vision. "Od nas dobite digitalni sprejemnik, ki ga priključite v anteno Freeview in na vašo širokopasovno internetno povezavo. EPG (elektronski programski vodič) bo ponujal linearne kanale in vsebine na zahtevo. Predvsem si želimo ponuditi zelo enostavno, intuitivno storitev." Za razliko od Telewest Teleport ali Sky By Broadband, ki ponujata predvsem vsebine, *predvajane v zadnjih sedmih dneh*, pa so programi BT Vision zasnovani tako, da niso nikakor vezani na vsebine, ki so bile na televiziji predvajane pred kratkim.

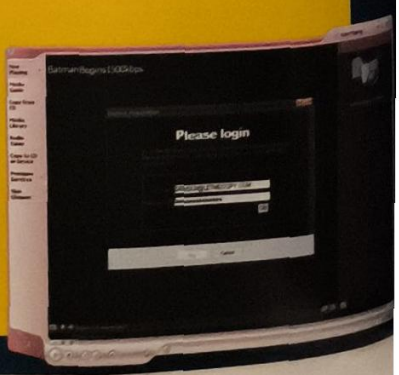
Namesto tega je podjetje povezano s kopico distributerjev in televizijskih mrež, da lahko ponudi kataloge že predvajanih oddaj in filmov. Imena vseh podjetij v tej igri še niso znana, med glavnimi živinami pa sta sodelovanje potrdila Paramount in Warner Music. Lib Charlesworth je prepričan, da bo na voljo veliko izbire: "Na začetku bomo imeli veliko izbiro filmov – tako novejših kot klasičnih – nato bomo ponudili bolj splošno TV, otroške žanre in glasbeno področje. To seveda ne bo sestavljeno le iz videa na zahtevo, temveč tudi iz starejših in novejših koncertov, dokumentarcev o zakulisju..." Storitev BT Vision bo na razpolago le naročnikom širokopasovne internetne povezave ponudnika BT, prav tako pa ne bo brezplačna – zasnovana je kot spremljevalka televizije in ne kot njeno nadomestilo. "Glavni cilj naše storitve je ponuditi potrošnikom izbiro načina plačila," je povedal Lib Charlesworth. "Uporabniki bodo lahko vse vsebine plačevali dobesedno sproti. Nobene obvezne naročnine ni, čeprav bomo naročnine prav tako ponudili, a brez obveznosti. Filmska storitev bo na voljo le na podlagi plačila po ogledu." Svetla nova prihodnost *internetnega videa* je vsaj po mnenju *PCFormata* plačevanje mesečne naročnine, ki vam bo omogočala snemanje poljubnega števila vsebin z interneta, tako pogosto, kot jih boste želeli gledati, in kjerkoli jih boste želeli – čeprav BT Vision ne omogoča neomejenega števila predvajanj in ste pri tem seveda vezani na določenega ponudnika interneta, pa je njihov model nedvomno korak v pravi smeri. Samo upamo lahko, da bo do *podobne revolucije kmalu* prišlo tudi pri nas.

Čeprav storitev domačega videa na zahtevo postaja čedalje bolj razširjena, pa je tržišče prenosnih video naprav tisto, ki doživlja pravi razcvet. Z 8,526.000 iPodov, ki so jih prodali v zadnjem finančnem četrtletju, se je razvilo ogromno tržišče, ki je pripravljeno na video, in do katerega lahko dobite dostop vsakokrat, ko odprete iTunes. To pa prav tako pomeni, da se kuha prava vojna, saj je zaskrbljujoče uveljavljeni video kodek WMV9/10 (skupaj z DRM, ki ga je zabavno enostavno krekati, kot je, khm,

Adijo, DRM

Je zaščita pred kopiranjem zares zanesljiva?

Tisti DVD, ki vas je pravkar olajšal za nekaj tisočakov, pravzaprav ni vaša last – vse, kar ste storili, je, da ste kupili licenco za ogled. Za filmsko industrijo je v digitalni dobi video vsebin na zahtevo, ki je za ovinkom, ohranitev tega izkrivljenega pogleda zelo pomembna, zato se Digital Rights Management pojavlja vsepovsod, tako kot akne po prevelikih količinah čokolade. V večini primerov preprečuje predvajanje videa na računalniku, na katerem ni bil kupljen, kar je vir velikih nadlog za številne ljudi, ki imajo doma več naprav, ali pa si želijo preprosto gledati izposojen/kupljen video z drugim predvajalnikom kot če z Windows Media Playerjem ali iTunes. Oprostite nam, če se na tem mestu ne bomo spuščali v podrobnosti, toda raziskave kažejo, da je v resnici zelo enostavno izluščiti DRM iz datoteke WMV 9 (to je trenutno prevladujoči format za video vsebine, snete z interneta). Iz originalne datoteke je potrebno zajeti licenčni ključ, ki ga uporabite za identifikacijo enkripcijske kode, nato pa shraniti drugo kopijo videa, iz katere ste izluščili to plast podatkov. Vse skupaj traja le nekaj minut. Trenutno boste za iskanje programske opreme, ki omogoča ta postopek, med vsemi legli internetne umazanije in podlosti potrebovali kar nekaj potrpljenja, kar pa bo čez nekaj časa postalo bistveno lažje. Kar v bistvu pomeni, da se ta metoda DRM na dolgi rok ne bo obnesla – če bo "krek" postal javen, se vzponu legalnega videa obeta dolgotrajno odlaganje.



Nezadovoljiv izid letne zabave v kostumih.

pred kratkim odkril naš prijatelj) tesno povezan s filmskimi storitvami, za katere se šušlja, da jih v svojem rokavu, ki ga spoštuje celotna industrija, skriva Apple. *Tukaj ni nobene konkurence* – v Evropi so na razpolago le glasbeni videi in kratki animirani filmi, ki jih ponujajo iTunes, ničesar pa ni za namizne računalnike. V Ameriki pa obsežna pogodba z Disneyem, ABC in NPC pomeni, da so serije, kot so *Desperate Housewives*, *Scrubs* in *Lost*, na voljo že dan po tem, ko so bile predvajane na ameriški televiziji. In v marcu je Apple na ameriški iTunes neopazno vtihotapil svoj prvi

"Med ponosom lastništva DVD-jev in pripravnostjo spletnega videa se kuha vojna"

celovečerni film, Disneyev slabo oglaševani *High School Musical*.

PRENOSNA OBLJUBA

Trenutna pošastno kratka avtonomija baterije iPoda za predvajanje videa pomeni, da celovečerni filmi, pa naj gre za podpovprečne otroške komedije ali kaj drugega, v resnici niso realistična možnost. Vendar pa naokoli že krožijo govorice, da je na obzorju novi iPod, lepotec z zaslonom 16:9, ki je občutljiv na dotik, in ki bo za prenosni video naredil to, kar je mleko naredilo za koruzne kosmiče. Če kaže verjeti stranem, kot je Thinksecret, ki se posvečajo govoricam o *podjetju Apple, bi do zdaj ta pravi video* iPod že morali imeti, če ne bi bilo tehničnih problemov z vmesnikom, ki je občutljiv na dotik in ki zavzema celoten povečan ekran, ta pa obsega celoten sprednji del naprave z gumbi na zaslonu namesto fizičnih gumbov. Vendar pa ta iPod ali nekaj njemu podobnega nedvomno prihaja iz Appla in čeprav je Microsoft v svoj žep že pospravil *Universal*, Time Warner in Morgana Freemana (ali, bolje rečeno, na svoje video predvajalnike žepne velikosti), pa so *za razgrabiti še zmeraj ostala podjetja*, kot so 20th Century Fox, Paramount, New Line in Sony MGM. Tista naprava (iPod ali prenosni medijski predvajalniki z *Microsoftovo programsko opremo*, kot je Creative Zen Vision:M), ki se bo prva polastila *The Lord of the Rings* ali *Star Wars*, bo na konju, kot da se piše leto 1997 (*leto, ko so v ZDA prvič pričeli prodajati DVD-je – opomba iz zgodovine*). "Tehnologija je na razpolago že nekaj časa," je za kupčijo za *King Konga* komentiral Rob Ray iz podjetja LoveFilm. "Nekaj časa je trajalo, da smo vse strani dobili za mizo, na koncu pa je šlo vse precej gladko. Stvari so se dogajale še pred Applom – *ki mu je uspelo, da je na* to področje prispel prvi. Toda lekcije iz snemanja glasbe z interneta so jasne – *če ne želimo v tej tekmi biti poraženci*, moramo delati hitro." Želje potrošnikov so usmerjene predvsem v video vsebine, ki si jih lahko lastijo – sami ste priča zmeraj večjemu številu DVD-jev in kako zmeraj več in več TV nadaljevank, od *24* do *Doctor Who* (katerega gledanost so še dodatno povečali spletni video odlomki in dokumentarci zmeraj eksperimentalno razpoloženega BBC-ja), ustvarja velikanske dobičke *na račun te metode*. V nasprotju s tem je veliko manj privlačno nekaj ur čakati, da se z interneta *sname film, ki ga lahko nato gledate* samo en teden – dokler ne bomo čez nekaj let vsi imeli 24Mb ADSL ali kabelske povezave, s katero bo mogoče naložiti film že v nekaj minutah. Med ponosom lastništva (bogate embalaže DVD-jev, vzajemno zadovoljstvo ob posojanju vaše zbirke prijateljem) in pripravnostjo (spletni video, ki je cenejši od diskov in ne zavzema prostora ali zahteva izleta *do trgovine*) se kuha vojna. Čedalje večje hitrosti širokopasovnih povezav pomenijo, da se televizija *bo preselila na splet* – opazovanje spletk in prepirov, ki bodo na vrsti pred tem, pa bo zagotovo izjemno zabavno. PCF

Javni dostop

Internetu je zavladal brezplačni, doma narejeni video

Ali so mrtvi ali so vsi drugi na svetu mrtvi *ali pa sodelujejo v nekakšnem bizarnem* eksperimentu. Tako, nič več vam ni treba gledati *Lost*. Raje si oglejte nekatere izmed naših najljubših spletnih videov, ki so jih ustvarili resnični *ljudje za resnične ljudi*...

YouTube

www.youtube.com

Dokler ne kršite nobenih mednarodnih zakonov *o dobrem okusu in spodobnosti*, lahko na YouTube brezplačno objavite dobesedno kakršnekoli *video datoteke*. Zato se tukaj zraven vseh smešnih domačih videov in doma narejenih kratkih animiranih filmov pojavi tudi veliko odlomkov avtorsko zaščitenih oddaj, kot je *Family Guy*.

Rocketboom

www.rocketboom.com/vlog

Privlačna newyorška *voditeljica domišljavega glasu*, Amanda Congdon, se nevarno bliža temu, da bi nam šla na živce, ne moremo pa zanikati, da je njen pionirski slog oster in duhovit. Njeno občinstvo se je v nekaj mesecih povečalo s 700 na 200.000, kar je do sedaj najboljši primer *zgodbe o uspehu* spletnega videa.

Kevin Sites v Hot Zone

hotzone.yahoo.com

Nobenega nesmiselnega razpravljanja o raznih napravah, nobenega banalnega študentskega humorja, temveč zelo resnične, zelo človeške in zelo očarljive novice, neposredno iz najbolj nevarnih in od vojne opustošenih delov sveta. Če bo Pulitzerjeva nagrada v prihodnosti vključevala tudi spletno poročevalstvo, bi si jo neodvisni *novinar Sites zagotovo prislužil*.

Diggnation

www.revision3.com/diggnation

***Nirvana za "geeke" – dva tipa poročata o* vseh zadevah, ki dišijo po novih tehnologijah, igrah in internetu. Vse njune zgodbe temeljijo na tistih , ki so na spletni strani digg.com dosegle najvišjo oceno, in tako zagotavljajo obveščanje o najbolj zanimivih stvareh, ki jih premore internet.**

Hak.5

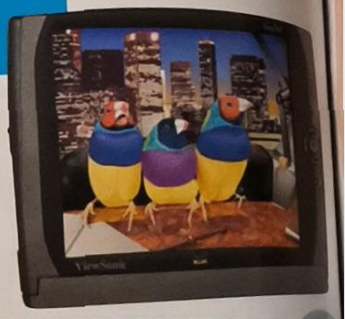
www.hak5.org

Blog za zmerno zagrizene tehnološke navdušence, ki ponuja vse od zanimivih trikov, kot je oddaljen nadzor nad Media Centrom z mobilnim telefonom, ali izdelavo laserskega oddajnika za iPod, *do ocen najnovejših in najboljših aplikacij in naprav ter zdravo dozo humorja za "geeke"*.

vrhunci razvoja #13

RAZKRIVAMO NAJSODOBNEJŠO TEHNOLOGIJO

PRVI POGLED
Samsungov Q1 je še en UMPC tik pred vrati, vendar ta ne bo imel radikalnih dodatkov v slogu R2H.



ORGANIZATOR
Super dlančniki, kot je ViewSonicov ViewPad 100, ne morejo poganjati pravih aplikacij za Windows.

Microsoft Origami

Microsoftov novi koncept Ultra-Mobile PC je na papirju odličen. Mi smo se potrudili brati med vrsticami

Kaj ima starodavna japonska umetnost zlaganja papirja skupnega z majhnimi medijsko usmerjenimi računalniki, je tudi za nas skrivnost. Morda so pri Microsoftu ciljali ravno na to, da bo nenavaden naziv dodal nek skrivnosten pridih, ko so izbirali kodno ime za svoj naslednji poskus, kako spraviti tehnologijo PC-jev v bolj potrošniško naravnano okolje.

Za razliko od številnih drugih izdelkov, ki se rodijo iz oblaka raznih promocijskih akcij, je bil Origami kar nekaj tednov zavit v šal skrivnosti. Prvotna spletna stran s predstavitvijo, **www.origamiproject.com**, je obiskovalcem natrosila zelo malo namigov o tem, kaj naj bi Origami sploh predstavljal. Nekateri so celo začeli šušljati, da naj bi to bil prenosni Xbox, ki bo konkurenca Sonyjevemu PSP-ju. No, vseeno pa se je kar hitro razkrila celotna skrivnost projekta in na plan so skočile informacije, da bo Origami pravzaprav nova vrsta miniaturnega prenosnega računalnika, ki sliši tudi na ime Ultra-Mobile PC (UMPC).

KONCEPT NA PAPIRJU

Origami ima svoje korenine v projektu, ki se je imenoval Haiku. Tega so razkrili na konferenci WinHEC leta 2005, čeprav se je njegov razvoj začel že daljnega leta 2002, ideje, na katerih je gradil, pa so bile še kakšno desetletje starejše. Konceptu so nadeli ime Origami, ker je, kot je pravi origami, umetnost zlaganja papirja na kompleksne načine, tudi Microsoftov Origami umetnost zlaganja tehnologije , da bi tako dobili unikatno, kompaktno, zmogljivo in prenosno napravo. [*To si pa izmišljaš sproti. – Urednik*]

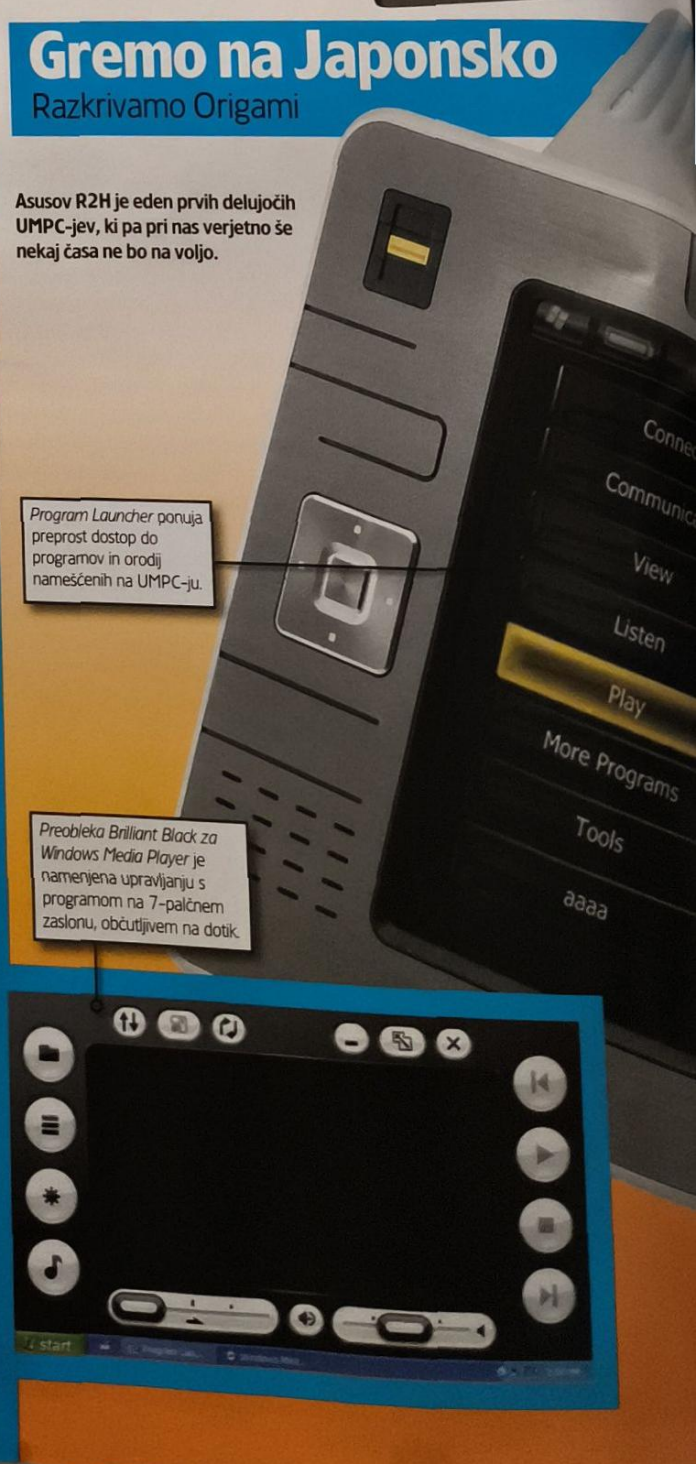
Jedro sistema Origami predstavlja različica Windows XP Tablet PC Edition 2005. Z UMPC-jem boste upravljali izključno prek na dotik občutljivega zaslona, čeprav je imel prvotni Microsoftov prototip tudi miniaturno tipkovnico. Velikost zaslona bo znašala 7 palcev ali manj, ločljivost pa bo najmanj 800x480. Teža naprave bi morala biti pod enim kilogramom, vgrajeno pa naj bi bilo tudi vse za povezljivost Wi-Fi in Bluetooth.

Ena od glavnih lastnosti Origamija je tako imenovani Touch Pack, ki vključuje pet sestavnih komponent. *Program Launcher* je prstom prijazen uporabniški vmesnik, ki čepi na vrhu operacijskega sistema in omogoča lažji dostop do programov in funkcij, kot

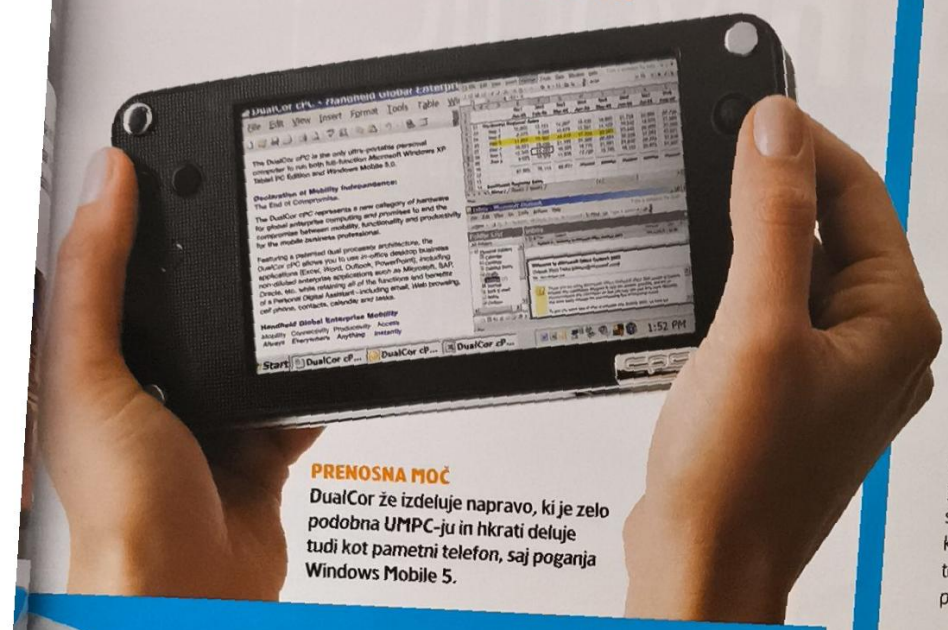
Gremo na Japonsko

Razkrivamo Origami

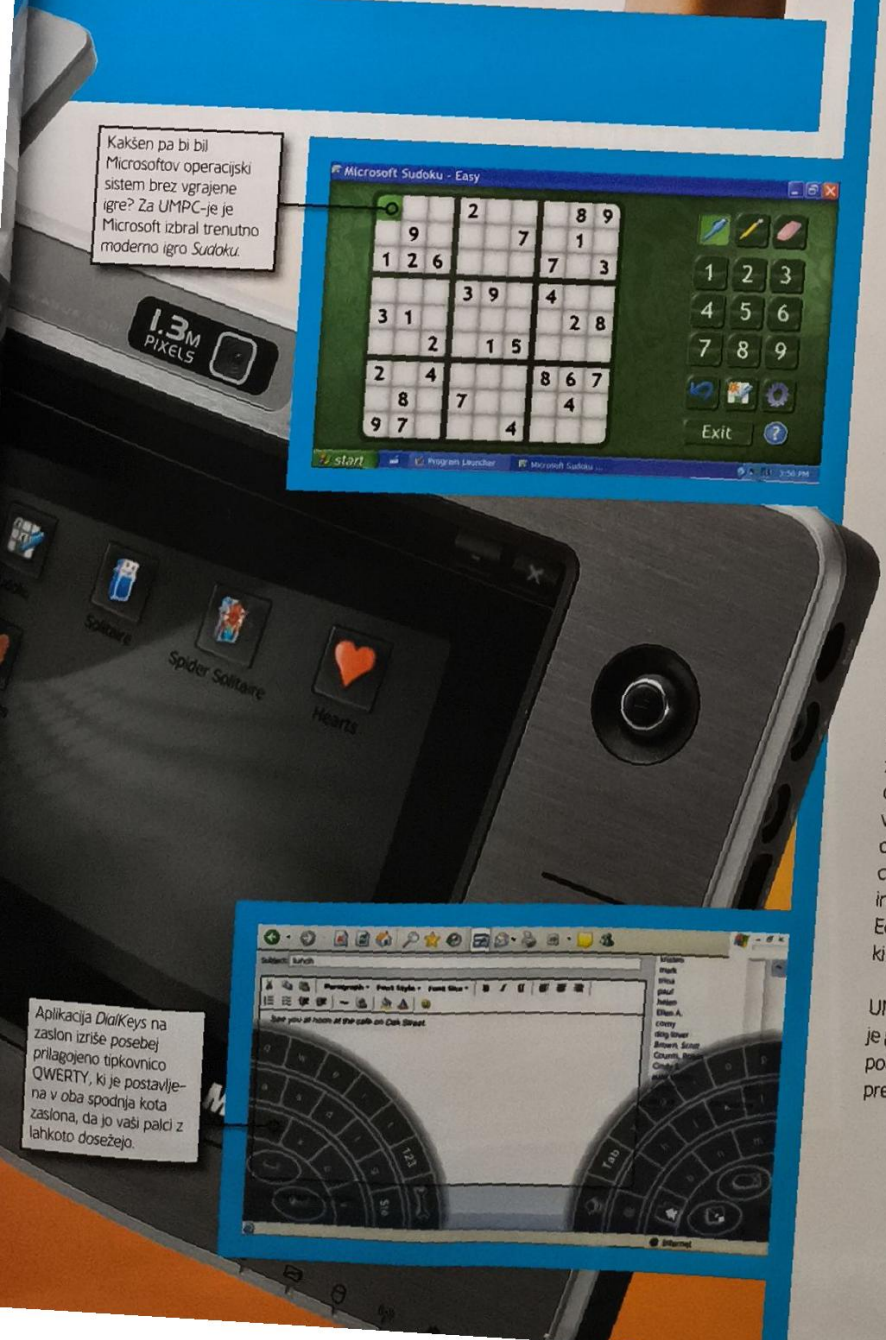
Asusov R2H je eden prvih delujočih UMPC-jev, ki pa pri nas verjetno še nekaj časa ne bo na voljo.



"Stlačiti celoten PC v ohišje velikosti knjige je gotovo občudovanja vreden dosežek"



PRENOSNA MOČ
DualCor že izdeluje napravo, ki je zelo podobna UMPC-ju in hkrati deluje tudi kot pametni telefon, saj poganja Windows Mobile 5.



Kakšen pa bi bil Microsoftov operacijski sistem brez vgrajene igre? Za UMPC-je je Microsoft izbral trenutno moderno igro *Sudoku*.

Aplikacija *DialKeys* na zaslon izriše posebej prilagojeno tipkovnico QWERTY, ki je postavljena v oba spodnja kota zaslona, da jo vaši palci z lahkoto dosežejo.

pa si to lahko privošči meni Start – podobno razkošje torej, kot ga nudi Windows Media Center vsem ljubiteljem zofe in daljinskega krmilnika. *Touch Improvements* je orodje, ki spremeni lastnosti sistema Windows, da je ta bolj prijazen zasnovi UMPC. Aplikacija vam pomaga določiti stvari, kot sta na primer širina drsnikov in velikost pomanjšanih sličic datotek in map, kar bo vsekakor pripomoglo k lažji uporabi naprave.

Touch Pack vsebuje tudi novo celozaslonsko preobleko za Windows Media Player, ki se ji reče Brilliant Black in se postavlja z občutno večjimi gumbi za lažji nadzor s prsti. *DialKeys* je posebej oblikovana tipkovnica, ki se izriše na zaslonu, za katero so bili odgovorni pri podjetju Fortune Fountain. Ta postavi na dotik občutljive tipke na primerno mesto v spodnjih dveh kotih zaslona, kjer so lahko dostopne in hkrati niso preveč v napoto. Za domačnost poskrbi standardna postavitev QWERTY. Zadnji del Touch Packa je igra *Sudoku*, tako da vas ni treba skrbeti, da so pri Microsoftu slučajno pozabili slediti zadnjim trendom.

Preostali del naprave Origami je zelo odprte narave, tako kot vsi običajni PC-ji. Microsoft ne more več trditi, da se zanima samo za programsko opremo, če upoštevamo, kako uspešen je bil Xbox in sedaj še Xbox 360. Načrt podjetja za UMPC-je je zelo podoben strategiji, ki so jo uporabili pri izdaji Windows XP MCE in PMC: dominirali so na tržišču z uvedbo osnovne specifikacije, hkrati pa so dovolili ostalim podjetjem, da so sestavila lastne naprave z dodatnimi sposobnostmi.

Prvih nekaj UMPC-jev se že lahko pohvali z novimi lastnostmi. Asusov R2H ima vgrajeno spletno kamero, sprejemnik GPS in čitalnik prstnih odtisov, čeprav ni povsem znano, katere od teh lastnosti bodo že serijsko vgrajene. Samsungov Q1 pa se na primer ne oddalji preveč od osnovne specifikacije. Če lahko že potegnemo nekaj sklepov glede na prve primerke, moramo reči, da ene obljube niso držali pri prenosu teorije v prakso, in sicer tiste, ki zadeva avtonomijo baterije. UMPC-ji, s katerimi smo se že lahko igrali, so brez napajanja živeli okoli tri ure ali pa celo manj, preden smo jih morali napolniti. To je daleč od celodnevnega delovanja, o katerem je Bill Gates motovilil na predstavitvi prototipa Haiku. Sicer bi na njih že lahko pogledali kakšen celovečeren film (ki ni *LOTR*), a na tem področju še niso na nivoju ostale mobilne tehnologije, kot so notesniki.

VEČ KOT SAMO DLANČNIK?

Na prvi pogled Origami ne daje tako revolucionarnega vtisa, kot so ga skušali z reklamo ustvariti pri Microsoftu. Navsezadnje bi lahko na UMPC gledali zgolj kot na malo izboljšan dlančnik. Naprave podobnega videza, kot je denimo ViewSonicov ViewPad 100, so dostopne na tržišču že nekaj let. A te predhodnike sta tepli predvsem dve stvari: dokaj krmežljav procesor za dlančnike in pohleven operacijski sistem Windows CE. Večina uporabnikov bi veliko raje imela možnost, da zaganjajo običajne aplikacije za Windows. In natanko to ponuja Origami, kljub miniaturnim dimenzijam.

Čeprav ni v UMPC-jih niti ene revolucionarne kosti, njihova originalnost izvira iz načina, na katerega združuje že znane tehnologije. Mobilni procesorji z zelo nizko porabo so danes že zelo hitri, zasloni LCD vedno bolj poceni, miniaturni trdi diski pa se lahko pohvalijo z impresivnimi kapacitetami – in ta razvoj na različnih področjih je omogočil, da je projekt Origami lahko postal stvarnost. Ker pa je vse naštete komponente zelo lahko dobiti, to pomeni, da so tudi drugi proizvajalci že izdelali naprave podobne Origamiju. DualCorov cPC, denimo, je naprava podobne velikosti s 5-palčnim zaslonom in vgrajenim mobilnim telefonom. Poganja tako Windows XP Tablet Edition kot Windows Mobile 5, kar pomeni, da gre za pametni telefon, ki je hkrati čisto pravi PC.

Najpomembnejše vprašanje pri Origamiju pa je, ali je zasnova UMPC dovolj majhna. Stlačiti celoten PC v ohišje velikosti knjige je gotovo občudovanja vreden dosežek, vendar bomo mi vseeno počakali, da nekaj različnih UMPC-jev prikoraka na police trgovin, preden se bomo sami odločili za kak model. PCF

SVET DIGITALNE FOTOGRAFIJE
www.fotofantasy.si

PopolniVodič

6. številka v prodaji pri vašem prodajalcu časopisov

Digitalna fotografija

VSEBINA

→ 116 strani vodičev od osnovnih tehnik fotografiranja do končnega natisa

- osnovne tehnike fotografiranja
- napredne tehnike fotografiranja
- dodatna fotografska oprema
- vodiči za poziranje
- skeniranje in tiskanje fotografij
- uporaba računalnika v digitalni fotografiji
- kreativni nasveti

In še veliko več !

KNJIGA + CD

1250 SIT

BREZPLAČEN CD-ROM

Zbirka 15 celotnih programov za delo z digitalnimi fotografijami

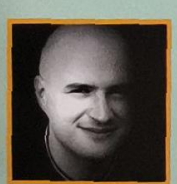
Neka igra z žogo

Opazil sem nov trend. Vsi ljudje, ki imajo ta hip možnost pisanja v kakšni publikaciji, pišejo o neki igri z žogo. Če se preselimo v svet blogov, se stanje ne spremeni kaj dosti. Redki so primeri, ko se osebe v tem mesecu vzdržijo komentarjev o neki igri z žogo, kajti večina na dolgo in široko razpravlja o tej ali oni tekmi, pogosto pa je tudi zaznati bentenje nad življenjskimi sopotniki, ki neko igro z žogo povsem preveč pogosto gledajo. Tudi kadar sem v službi, kjer bi moral delati na vso moč, opažam, da je ob treh popoldne čudno tiho v pisarnah, manj je telefonskih klicev, koncentracija ljudstva pa se zgodi v bližini televizorjev. Mnogi poslovni pogovori se začnejo v stilu: "Živijo, kako si? Preden naročim to in ono, naj te vprašam, če si gledal tekmo med.... " Prvi pogovor med sodelavci je o rezultatu sinočnje tekme. V bolnišnicah se razlega navijanje pacientov za njihove junake. Tisti reveži, ki na delovnem mestu ne posedujejo televizorja, se zadovoljijo z radijskimi prenosi. Pa čeprav jim povedo samo spremembe rezultatov. Zdi se, kot da je stara celina povsem ohromljena za ta čas med 9. junijem in 9. julijem, ko se tekme neke igre z žogo dogajajo na vsakodnevni bazi. Ravno zato sem se odločil, da se ne bom pridružil množicam ljudi, ki ne znajo pisati o ničemer drugem, kot o neki igri z žogo. Zato sploh ne bom pisal o neki igri z žogo in pika. Ali pač?

Nov podstavek, nov procesor

AMD-jev Athlon 64 FX62 je tukaj, skupaj z novim podnožjem AM2. Ali bo obdržal naslov prvaka? str. 44

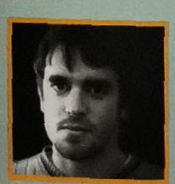
PCFormat-ovi strokovnjaki



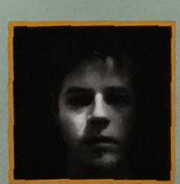
ANDREJ POTOČNIK
Postavil si je tri monitorje na mizo in večino časa zapravil z gledanjem nogometa. Je pa vsaj obljubil, da o njem ne bo pisal...

PETER JEŽOVNIK
Obsodili smo ga, da nima prav nobenega pametnega dela in ga prisilili, da je spisal tokratni supertest.

BARBARA BANOVIČ
Fante spravlja ob živce, ker napoveduje točne rezultate tekem na SP, pa sploh ne prenese nogometa.



ALJOŠA HANCMAN
Naredil je doktorat iz vožnje do Ljubljane in nazaj in skoraj osivel. Raje ne bomo posebej razlagali, zakaj.



TOMAŽ KOTNIK
Namesto da bi testiral mobilne telefone, je na njih igral igre, zato smo mu jih vzeli in dodelili Barbari, ki je vsaj mahnjena na glasbo.

GREGOR MRAZ
Ko je 9. junija po vsem uredništvu kar vrelo od pričakovanja, nas je debelo pogledal in vprašal, zakaj sploh gre. Čudak.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Zametki ideje, ampak vseeno slabo
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseče naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupčijo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

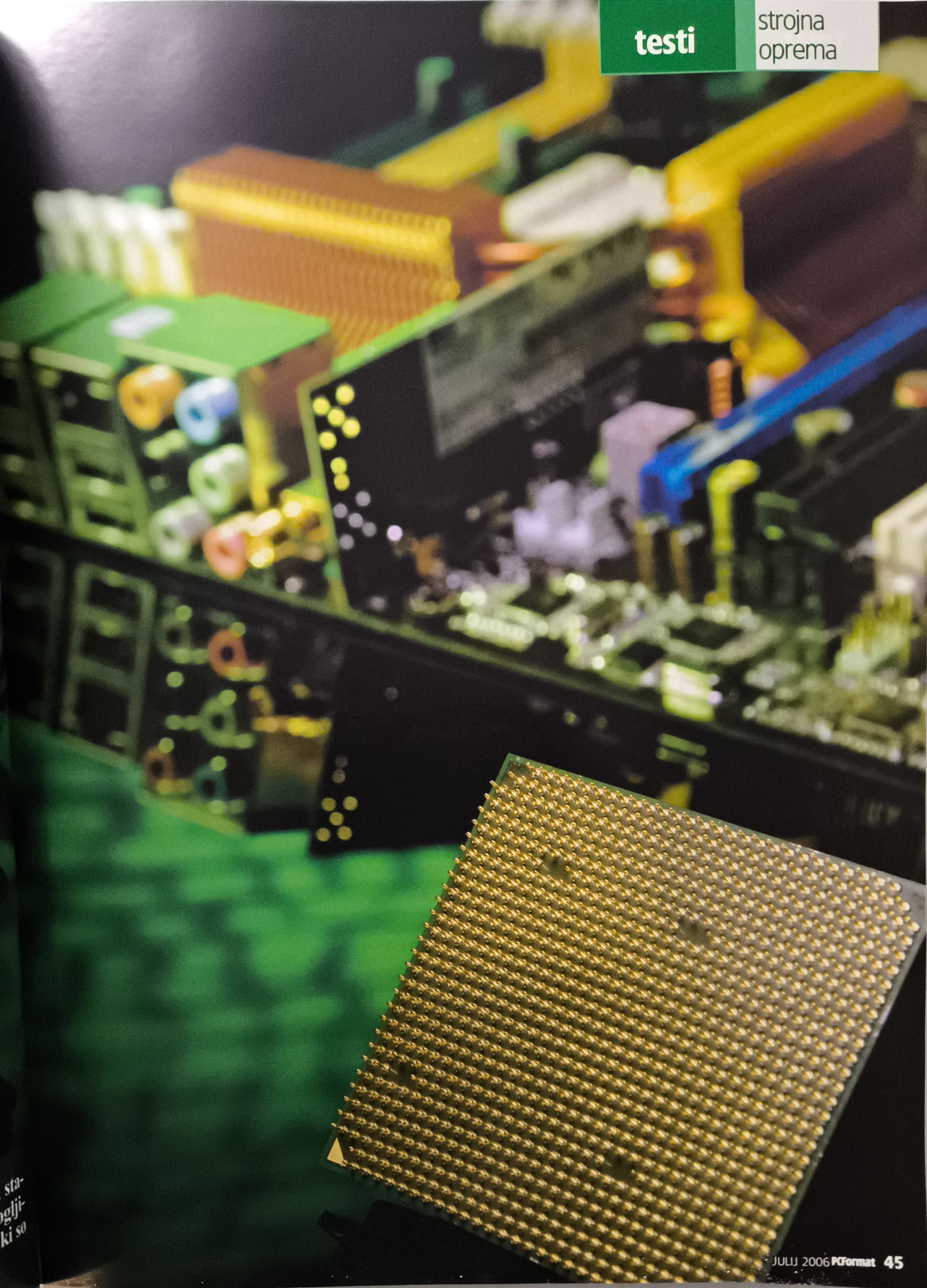
4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str. 44 AMD Athlon 64 FX62
str. 48 MP3-telefoni
str. 51 Matrox QID-E128LPA
str. 51 Toshiba Satellite A100-232
str. 52 Matrox TripleHead2Go
str. 53 Toshiba Satellite Pro U200-132
str. 53 TrendNet TEW 429UF
str. 54 Kworld PVR-TV 300U
str. 54 Enermax Chakra ECA3050
str. 54 Butt Kicker Gamer
str. 55 PodMediaCreator
str. 55 Ulead DVD Movie Factory 5



Seveda gre za dvojedrni procesor, ki ima še vedno dvojno dozo 1MB drugonivojskega predpomnilnika in isti prvonivojski predpomnilnik. Če odmislimo novi pomnilniški krmilnik, procesor sam v bistvu ni nič novega.

Kot bi pričakovali od čipa, ki stane celo premoženje, pa po zmogljivosti premaga vse procesorje, ki so trenutno na trgu. Naš testni sistem je bil sestavljen iz procesorja FX62, 1GB pomnilnika DDR2-800 in ATI-jevega Radeona X1900XTX. Za skupne zmogljivosti sistema smo uporabili *Sysmark 2004*, v katerem je sistem dosegel kar 297 točk, kar je v bistvu nevarno blizu še nedavno neverjetnim 300 točkam. V *3DMarku 06* je bil rezultat 6.044, v *3DMarku 05* pa 11.920. V *Doom 3*, pri standardnih najvišjih nastavitvah, je sistem izpljunil neverjetnih 159 slik v sekundi.

Ker sta Blu-ray in HD-DVD očitno že dejstvo, postaja kodiranje medijskih datotek vedno bolj pomembno. FX62 se na tem področju fenomenalno obnese, saj je test Windows Media Encoder trajal točno dve minuti, pri predvajanju videa v ločljivosti 1080p pa je bila povprečna izraba procesorja 19%, nikoli pa se ni povzpela čez 40% (oglejte si rezultate testov s Conroejem v spodnjem okvirčku).

Core jojmene

Novi Intelov procesor je pravi stroj

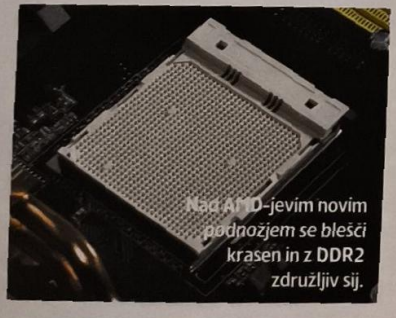
AMD-jev Athlon 64 AMD FX62 je trenutno najhitrejši procesor na trgu, hrust za dobrih 200 tisočakov, ki mu ni para. A ne za dolgo. Do konca julija bo Intel trg zasul s procesorjem Core 2, ki bi, vsaj sodeč po obljubah, grdo porazil AMD-jevo novo revizijo Athlonov 64.

Kot smo vam razkrili v predstavitvi prejšnji mesec, Intelov novi dvojedrni čudežni čip združuje najboljše lastnosti procesorjev za namizne računalnike Pentium 4 Netburst in čipov za notesnike Pentium M, dodanih pa je še nekaj odličnih izboljšav, vključno z novim izvršilnim jedrom, neverjetno izboljšane zmogljivosti SSE in revizija tehnologije deljenega predpomnilnika druge generacije, ki smo jo prvič videli v procesorjih za notesnike Core Duo.

Kot kažejo naši rezultati, je Core 2 najbolj slasten procesor zadnjih let. Kljub nekoliko nižji frekvenci Core 2 E6700 2,66GHz poseka AMD-jevo najnovejšo dvojedrno pošast za skoraj 40 odstotkov. Pri tem tudi ne pozabite, da je E6700 le najhitrejši čip Core 2 srednjega razreda. Pri Intelu bodo predstavili tudi Extreme Edition, ki bo znatno hitrejši (po zadnjih informacijah naj bi tekel pri 2,93GHz). Priznamo pa, da so rezultate testov izbrali pri Intelu, sami testi pa so bili izvedeni v strogo nadzorovanem okolju, zato bomo s končno sodbo o Core 2 še malce počakali. Prepričani pa smo, da je AMD-jeve dveletne prevlade na trgu prav gotovo konec, razen če se kaj grdo zalomi.

"Čipi AM2 so po porabi razdeljeni v dva razreda, FX pa ima čisto svoj vroči, 125W razred"

Obstajajo pa tudi testi, v katerih je procesor povedal nekoliko manj razburljivo zgodbo. Delovna temperatura FX62 je na primer neverjetno visoka. S 86°C je ta 125W proce-



Nad AMD-jevim novim podnožjem se blešči krasen in z DDR2 združljiv sij.

sor eden najbolj vročih, kar smo jih kdaj testirali. Vse kaže, da se bodo pri AMD-ju končno morali odločiti za 65nm proizvodni proces – res pa je, da so drugi procesorji iz družine AM2 bolj razumni, in sicer 85W, 65W in celo 35W (slednji so za notesnike).

Rezultati testiranja pomnilnika pa kažejo, da sta v FX62 integriran pomnilniški krmilnik in DDR2-800 (CL4) par, ki daje izjemne rezultate. Test v *Sandri 05* je pokazal prepustnost pomnilnika DDR2-800 kar 7.110MB/s, kar je znatno hitreje od katerekoli Intelove rešitve doslej. Če primerjamo ta rezultat z Athlonom 64 4800+ v kombinaciji z DDR-400, ki je znašal 5.573MB/s, vidimo, da gre za kar 27% pospešek. Intelov Extreme Edition se v tem testu ustavi pri 6.700MB/s z DDR2-800, kar pomeni, da je implementacija pomnilnika za FX62 vsekakor hitrejša.

Na testu smo se še dodatno poigrali in frekvenco FX62 znižali na 2,4GHz, torej na frekvenco, pri kateri deluje Athlon 64 4800+ z DDR-400, saj nas je zanimalo, kakšen učinek ima sam DDR2 na zmogljivosti sistema.

In rezultat?

Čip s podporo za DDR2 je sicer zmogljivejši od 4800+, a le malenkostno. Upočasnjeni FX62 je v Sysmarku dosegel 268 točk, WME je zaključil v dveh minutah in 16 sekundah, v *Doom 3* pa je sistem izpljunil 146 slik v sekundi (rezultati za 4800+ so 266 točk, dve minuti in 24 sekund in 140 slik v sekundi). Sam pomnilnik DDR2 je torej zaslužen za le 6% izboljšanje zmogljivosti, kar ni ravno številka, ki bi nas vrgla s stola, istočasno pa je tudi dokaz, da so imeli pri AMD-ju prav, da se niso kar takoj odločili za prestop na DDR2.

NOVO ZAPENJANJE

Že s samim podnožjem so pri AMD-ju obrnili osnovne plošče na glavo, ker samo to ni bilo dovolj, pa bi nam radi spodnesli še tla pod nogami z novim mehanizmom držala. Gre za zadevo, ki drži hladilnik procesorja na mestu. Dva vijaka menda nista dovolj, zato ima novo držalo, ki je sicer enako veliko, štiri vijake. Očitno so ugotovili, da se znajo te zadeve poškodovati, kar seveda pomeni, da začne težek hladilnik za procesor prosto plavati po ohišju.

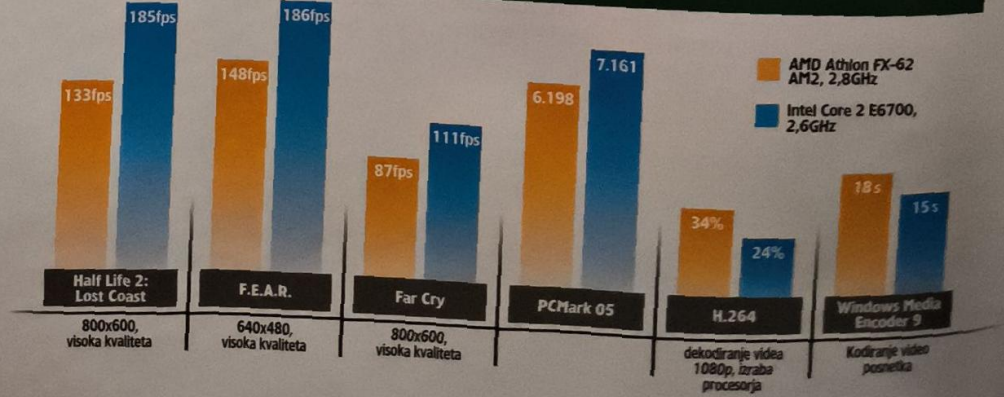
Druga sprememba je zmanjšano število zatičev na obeh straneh držala s treh na enega samega. Ker velikost držala ni bila spremenjena, to ne bi smelo predstavljati težav – tudi naš hladilnik za procesorje na podnožju 939 je perfektno sedel na svoje mesto.

S procesorji AM2 je AMD izkoristil tudi

Čas za Conroe: predogled zmogljivosti

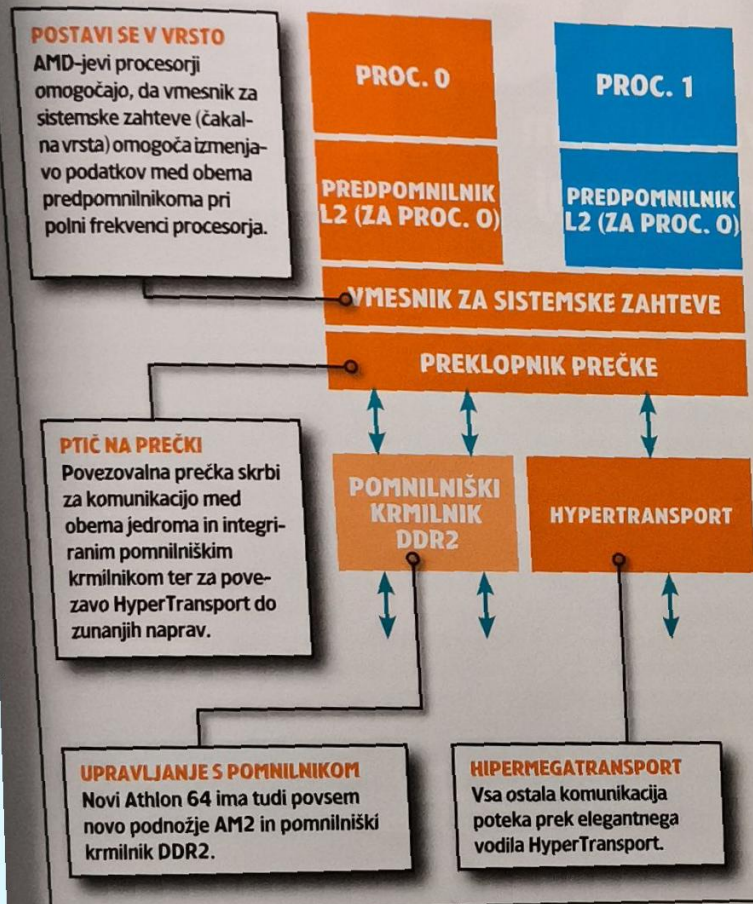
Pri PCFormatu menimo, da se bodo pri Intelu polulali na AMD-jevo parado

Ker so očitno upali, da bodo lahko malce pokvarili AMD-jevo zabavo ob predstavitvi novih procesorjev za AM2, so nam pri Intelu še enkrat dovolili testirati čudežnega otroka, procesor Core 2, tokrat bolj podrobno. Rezultati teh testov kažejo, kako se Core 2 obnese v primerjavi z novim Athlonom 64 FX62. Oba sistema sta imela 1GB pomnilnika DDR2 v dvokanalnem načinu in Radeona X1900XTX. A ne pozabite, da so bili testi Core 2 izvedeni v pogojih, ki so jih v celoti nadzirali pri Intelu.

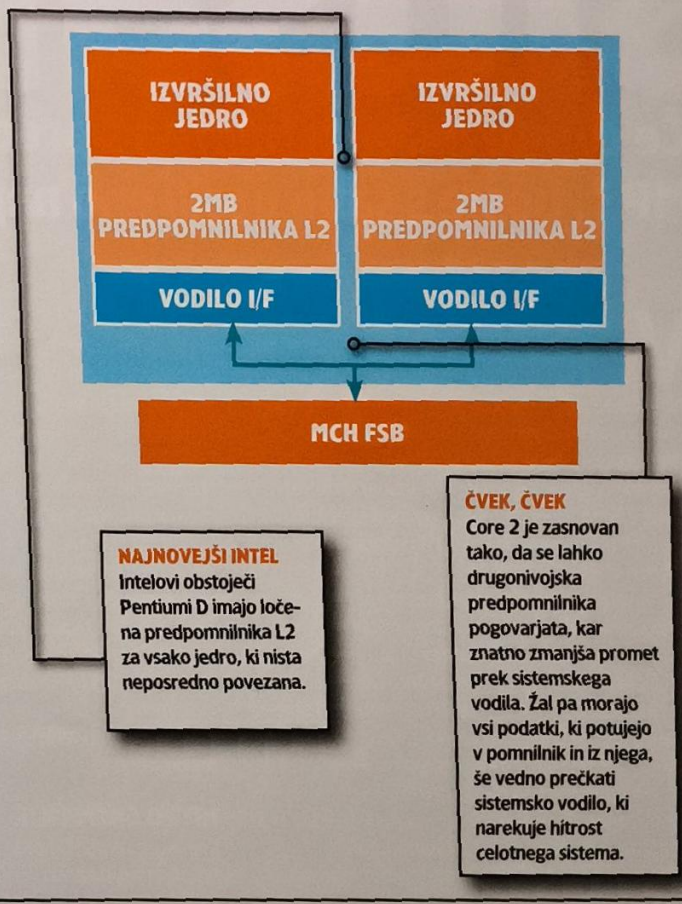


OD BLIZU INTEL IN AMD V PRIMEŽU

AMD-jev način...
Kako deluje HyperTransport



Intelov način...
V drobovju Pentiuma D



priložnost za implementacijo tehnologije Pacifica Virtualization. Gre za tehnologijo, ki znatno pospeši poganjanje več navideznih operacijskih sistemov. Podobno počne celo za Intelovo tehnologijo, seveda pa je z njo popolnoma nezdružljiva. Glavni del tržne pogače za to tehnologijo so seveda strežniki in poslovni računalniki, a bodo lahko tudi domači računalniki na njen račun pospešeno poganjali starejše operacijske sisteme (XP v Visti?), če jih bomo potrebovali. Virtualizacija je tudi ključni del AMD-jeve iniciative Live!: v domu, ki ga poganjajo AMD-jeve tehnologije, bo en računalnik čepel v sobi in posredoval medijske vsebine drugim napravam po vsej hiši. Z zadostnim številom procesorskih jeder in navideznih operacijskih sistemov bi lahko bilo mogoče en sam računalnik uporabljati za deskanje po spletu, igranje iger in dekodiranje H.264. No, tako vsaj trdijo. Trenutno nismo najbolj prepričani, da je to izvedljivo, dodatna težava pa je seveda v tem, da zadeve ne moremo testirati.

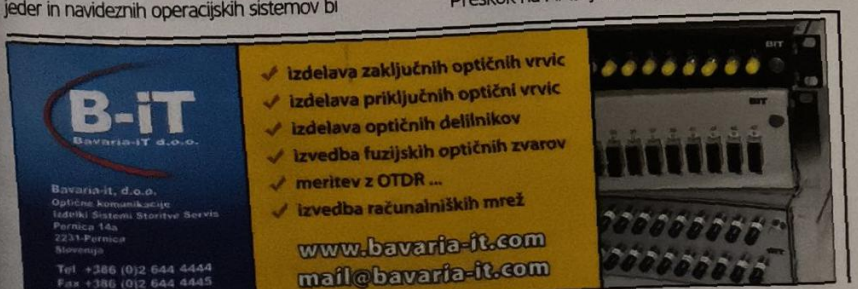
Če vas je AM2 požgečkal na pravem mestu, pričakujte, da bosta ob izidu na voljo dva modela. AMD ju je razvrstil v dva razreda po porabi, in sicer 65W in 35W, FX pa bo dobil čisto lastno, 125W učilnico. Poraba sicer ne bo vplivala na učinkovitost, bo pa odločilen faktor pri sami izbiri pravega procesorja. Če torej želite imeti tišji in hladnejši procesor, se boste pač odločili za 35W izvedbo.

Preskok na AM2 je bil neizbežen, čeprav levitev kože DDR1 na DDR2 ni znatno pospešila samega delovanja, tudi pri hitrostih 1.066MHz. Čez nekaj let bomo imeli DDR3, ki bo stanje verjetno izboljšal. Zaenkrat ni dvoma, da je FX62 najhitrejši procesor za namizne računalnike, kar jih je trenutno na trgu, res pa je, da se naderij vali težka senca Conroeja. AMD-jev naziv kralja zmogljivosti je torej nedvomno vprašljiv.

Težko je verjeti, da lahko tako majcen čip proizvaja toliko toplote.

Podnožje	AM2 (940)
Frekvenca	2 x 2,8GHz
Jedri	2 x Athlon 64 FX
Podprti pomnilnik	DDR2 800/1066MHz
Virtualizacija	AMD Pacifica
Proizvodna tehnologija	90nm
Poraba	125W TDP
Delovna temperatura	86°C
SSE	Podpora za SSE3
Predpomnilnik L2	2x 1MB
Predpomnilnik L1	64KB
Pomnilniški krmilnik	Integriran

75 % **PCF pravi...** "Podnožje je odlično, a je poskok zmogljivosti minimalen, pa še vroč je kot sam hudič."



Žepne slušalke

Če cepite mobilni telefon s predvajalnikom MP3, boste s sabo nosili eno napravo manj

KAKO SMO TESTIRALI

Priznamo, da nismo imeli lahke naloge, saj smo ocenjevali naprave, ki so čisto stvar okusa. Konec koncev se marsikomu zdi telefon, ki ga uporablja, skoraj tako pomemben kot avto, ki ga vozi. Zato moramo poudariti, da naši kriteriji, kot so praktičen vmesnik, zajeten pomnilnik in podpora kar največjemu številu formatov, niso najpomembnejši faktorji.

Še tako lep telefon se ne bo prodajal, če je popolnoma zgrešen po tehnološki plati. Zato smo naši zbirki telefonov dali nekaj enostavnih nalog. Avtonomijo baterije smo testirali tako, da smo eno samo skladbo pustili, da se predvaja v neskončnost (če je bilo to mogoče) po polnjenju baterije. Kapaciteto pomnilnika smo testirali tako, da smo prevenli, kolikšen del seznama predvajanja s 1.000 skladbami smo lahko prenesli, preden se je pomnilnik napolnil. Prenos pa smo ocenili tako, da smo merili, kako dolgo je trajalo, da smo en album kopirali z namiznega računalnika v telefon. Cilj tega testa je bil preverjanje predvajalnik zmogljivosti telefona, saj nas je zanimalo, če obstaja kak, zaradi katerega bi se splačalo upokojiti iPod.

Vključevanje medijskih dodatkov v mobilne telefone je bilo vedno skorajda samoumevno. Uspešnost določenih storitev (ki so trenutno na voljo samo v tujini), ki omogočajo snemanje glasbe prek mobilnih telefonov, samo dodatno potrjuje omenjeno. Z naraščajočo popularnostjo prenosnih medijskih predvajalnikom in velikanskim skokom naprej v kapacitetah pomnilniških medijev, pa so se vrata v svet konvergence resnično odprla tudi proizvajalcem mobilnih telefonov.

Res pa je, da je ravnotežje med pravo napravo za zabavo in večfunkcijskim mobilnim telefonom že od nekdaj težko doseči. Zaradi prevelikega števila funkcij, ki služijo samo zabavi, lahko telefon hitro postane nevarno otročji in proizvajalec s tem izniči vse resne aplikacije, ki jih lahko telefon brez težav prenese. Na drugi strani pa lahko preveč resno oblikovanje in pomanjkanje zabavnih funkcij močno otežijo prodajo telefona.

Kot ponavadi, se je Apple prvi podal v te vode in je lani prodal licenco za *iTunes* Motoroli, objavi sodelovanja pa je botrovala predstavitev Motorolinega telefona ROKR. Žal se zadeva ni prijela, saj je bil dostop do *iTunes* močno omejen, sama oblika in uporabnost telefona pa nista navdušili. Ni treba posebej poudarjati, da se ROKR ni dobro prodajal, kar še dodatno potrjuje dejstvo, da Appleovo ličilo samo po sebi ni dovolj, da bi bil telefon resnično privlačen. Uporabniki namreč še vedno želijo, da bi bil njihov telefon v prvi vrsti telefon.

Pravo ravnovesje je torej telefon, ki ima manj značilnosti švicarskega noža in je bolj namenski. Ljubitelji glasbe ne želijo telefona, ki bi zapravljal prostor in avtonomijo na račun *Excela* in *Outlooka*. Medtem ko so dlančniki še vedno edine prave večfunkcijske mobilne naprave na trgu, morajo biti mobilni telefoni bolj specializirani. Če si želite predvajanja MP3-jev samo s pritiskom na gumb, lahko z novejšim mobilnim telefonom dobite točno to.

HITRO SNEMANJE

Pritiskanje na gumbe pa je enostavni del enačbe. Pričakujemo, da bodo ponudniki tudi pri nas kmalu omogočili snemanje glasbe z mobilnimi telefoni (če je omogočeno snemanje slik in melodij, ne vidimo razloga, da bi morali dolgo čakati tudi na to možnost), a dokler mobilna omrežja ne bodo tako hitra kot običajne internetne povezave, bo vaš mobilni telefon vedno lačen. Obljuba o 3G bi naj to rešila, a bomo morali počakati še vsaj leto ali dve, da bomo resnično lahko izkoristili vse možnosti nove generacije. Prvi val mobilnih telefonov tretje generacije že počasi kaplja na trg, a se bo moral 3G vseeno še izboljšati.

Do takrat pa bo uspešnost telefonov, ki lahko predvajajo datoteke MP3 in multimedijske vsebine, v rokah proizvajalcev. Vsi si želimo stalne dosegljivosti brez komplikacij in težav, zato bi radi izbirali albume in skladbe, ne da bi za to morali odklepati telefon, ali še bolje, ne da bi ga sploh morali vzeti v roko. Ko bodo proizvajalci našli ravnotežje med telefonom in medijskim centrom, po možnosti brez neposrečenih lastnosti dlančnikov, bomo dobili prave konvergenčne naprave. Hura!

Samsung SGH-i300

Proizvajalec Samsung **Na spletu** www.samsung.com

Izbor uredništva PCFormat

92%

Ko govorimo o zasnovi mobilnega telefona, ki bi lahko resno ogrozil iPod, so specifikacije i300 nevarno blizu. Gre za prvi Samsungov telefon z integriranim trdim diskom, ki ponuja neverjetne 3GB prostora v primerno zajetnem ohišju. Velikost pa ni vedno najpomembnejša – če pomislimo, da je i300 dejansko Samsungov prvi odlični pametni telefon, se lahko zgodi, da bosta skrajnje enostavna sinhronizacija z Outlookom in možnosti video-konferenčnih klicev celo zasenčili medijske zmogljivosti tega telefona.

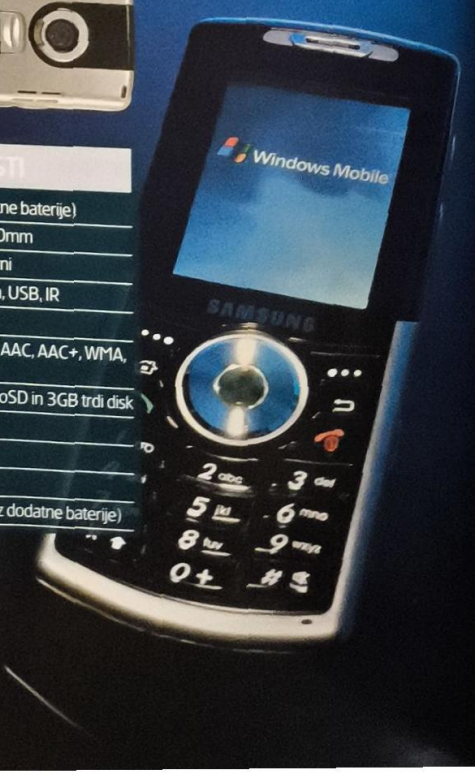
Na srečo pa ta pametni telefon poganja sistem Windows Mobile, ki omogoča uporabo *Windows Media Playerja*. Formati MP3, AAC, AAC+ in WMA so torej podprti. Zahvaljujoč Windows Mobile je prenos albumov in celo seznamov predvajanj med računalnikom in telefonom noro enostaven.

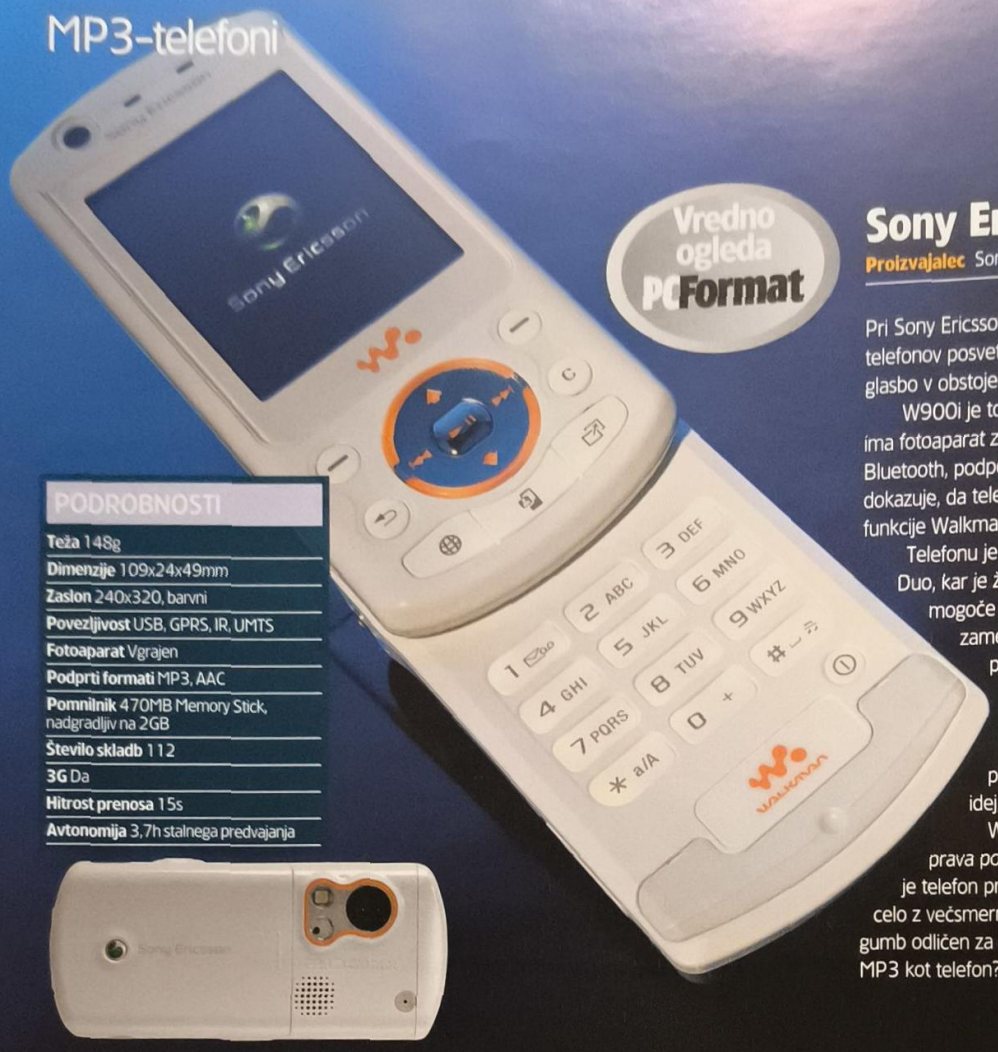
Kvaliteta zvoka in dostop do medijskih vsebin pa sta tista, ki i300 zagotavljata korak pred konkurenčnimi modeli. S 3GB kapacitete se lahko kosa z iPodom Nano, po kvaliteti zvoka pa je čisto primerljiv s katerimkoli samostojnim prenosnim predvajalnikom. Stereo zvočniki, 3D prostorski zvok in možnost uporabe brezžičnih Bluetooth slušalk, digitalni ojačevalnik in odličen grafični izenačevalnik kažejo, da so pri Samsungu s tem modelom vzeli glasbo ravno tako resno, kot jo jemljejo lastniki katerekoli glasbene prodajalne. iPodovemu podoben koleščk pomeni tudi, da glasba nikoli ni več kot nekaj premikov prsta stran.

i300 je torej idealen predvajalnik glasbe, za povrh pa je še ličen in uporaben telefon. Že kot sam telefon je odličen, kot predvajalnik MP3-jev pa odpihne vso konkurenco.

PODROBNOSTI

Teža 121g (brez dodatne baterije)
Dimenzije 113x48x20mm
Zaslon 320x240, barvni
Povezljivost Bluetooth, USB, IR
Fotoaparat Vgrajen
Podprti formati MP3, AAC, AAC+, WMA, ASF, WAV, WMV
Pomnilnik 64MB MicroSD in 3GB trdi disk
Število skladb 700
3G Ne
Hitrost prenosa 14s
Avtonomija 2,1h (brez dodatne baterije)





Vredno ogleda PCFormat

Sony Ericsson W900i

88%

Proizvajalec Sony **Na spletu** www.sony-ericsson.com

Pri Sony Ericssonu so naredili junaški korak in celo serijo mobilnih telefonov posvetili MP3. Lanski model W800i je tako preprosto združil glasbo v obstoječe oblikovalske okvirje.

W900i je torej plešoči in pojoči predstavnik tretje generacije. Vgrajen ima fotoaparat z dvema milijonoma točk in 8-kratnim digitalnim zoomom, Bluetooth, podporo za USB in svetel zaslon ločljivosti 240 x 320, ki dokazuje, da telefonu ne manjka prav nič. Vse to bi sicer pričakovali, a so funkcije Walkman tiste, ki resnično navdušijo.

Telefonu je že priložena 470MB pomnilniška kartica Memory Stick Duo, kar je že tako ali tako precej zajetna kapaciteta, jo je pa mogoče nadgraditi z 2GB modelom, če bi res želeli iPod zamenjati z mobilnim telefonom. Media Player, ki je že sam po sebi zelo razumna izbira, podpira datoteke MP3 in AAC. Ustvarjanje seznamov predvajanja je sicer malce zapleteno, a so krmilni gumbi na pravem mestu, da omogočajo enostavno uporabo, podpora za radio prek prostoročnega kompleta pa je ena najbolje zasnovanih idej, kar smo jih kdaj videli na telefonu.

W900i je v prvi vrsti sicer mobilni telefon, a je zvočni del prava poezija z nekaj zvitimi in prefinjenimi dodatki. Priznamo, da je telefon precej zajeten, a ni prevelik in je prijeten za uporabo. Še celo z večsmerno paličico se ni potrebno ubadati, saj je osrednji krmilni gumb odličen za uporabo. Se vam zdi, da je W900i prej predvajalnik MP3 kot telefon? Mi se vsekakor ne strinjamo.

PODROBNOSTI

Teža 148g
Dimenzije 109x24x49mm
Zaslon 240x320, barvni
Povezljivost USB, GPRS, IR, UMTS
Fotoaparat Vgrajen
Podprti formati MP3, AAC
Pomnilnik 470MB Memory Stick, nadgradljiv na 2GB
Število skladb 112
3G Da
Hitrost prenosa 15s
Avtonomija 3,7h stalnega predvajanja

Nokia N70

80%

Proizvajalec Nokia **Na spletu** www.nokia.com

Kot zmogljiv mobilni telefon tretje generacije je N70 izjemno popularen. Omogoča video klice, vgrajen ima fotoaparat z dvema milijonoma točk, omogoča pretočni video in avdio in ima svetel zaslon z 262.000 barvami. N70 se tako poteguje za mesto prvaka med pravimi večfunkcijskimi, multimedijskimi telefoni, zato nas ne preseneča, da ima skoraj najbolj impresivne specifikacije med telefoni 3G.

Kljub pisani paleti funkcij je telefon izjemno uporaben – pri Nokii že od nekdaj odlično skrbijo za to, ko snujejo nove modele. Na pogled je prepoznaven Nokiin otrok, saj je klasično oblikovan in ima vse gumbe na točno tistih mestih, kjer bi jih pričakovali.

Za predvajanje medijskih vsebin mu služi RealPlayer, ki podpira formate MP3, AAC, Real Audio in WAV, ki jih odlično predvaja, brez odvečnega kompliciranja. Funkcija Visual Radio prav fino združuje analogni in digitalni svet, saj omogoča predvajanje podatkov o izvajalcu in skladbi s katerekoli radijske postaje, ki jo poslušate.

Kot predvajalnik MP3 pa je N70 nekoliko omejen s kapaciteto. 30MB kartica MMC ni ravno velikodušen dodatek, nadgradljiva pa je na le 1GB, kar je dovolj za približno 150 skladb. Prenos podatkov na N70 pa je zato enostaven, in sicer prek povezav USB (kabel je priložen) ali Bluetooth, na testu pa smo se odločili za slednjo, ker je preprosto bolj udobna. Rezultati so bili prav impresivni, saj je 4MB velika datoteka MP3 za pot od računalnika do telefona potrebovala samo 20 sekund.

Podpora za MP3 je torej samo še ena kaplja v že tako veliko morje možnosti, ki jih ponuja N70. Čeprav nima kapacitete in ni tako enostaven za uporabo kot nekateri tekmeci, je še vedno izjemen MP3-telefon.

Vredno ogleda PCFormat

PODROBNOSTI

Teža 126g
Dimenzije 108,8x53x22mm
Zaslon 176x208, barvni
Povezljivost USB, Bluetooth, GPRS, IR
Fotoaparat Vgrajen
Podprti formati MP3, AAC, RealAudio, WAV
Pomnilnik 30 MB in razširljiva 64MB kartica MMC
Število skladb 22
3G Da
Hitrost prenosa 20s
Avtonomija 3,5h stalnega predvajanja

ŠTIRI V VRSTO

Matrox QID-E128LPA

Matroxova vizija števila monitorjev na delovni mizi

Cena 154.200 SIT (643,57€) **Na spletu** www.matrox.com **Testiranje omogočil** www.tehnika.net

Imate vrat kot sova? Če je tako in to celo s pridom uporabljate na delovnem mestu, potem ste rojeni nadzornik varnostnikov, borznih posrednikov, vlakov... Kaj imajo takšna delovna mesta skupnega? Preprosto, pri vsakem je potrebno hkrati videti čim več podatkov. In kaj je lepšega, kot imeti na delovnem mestu štiri 21-palčne monitorje, na katerih lahko prikažete zares ogromno podatkov?

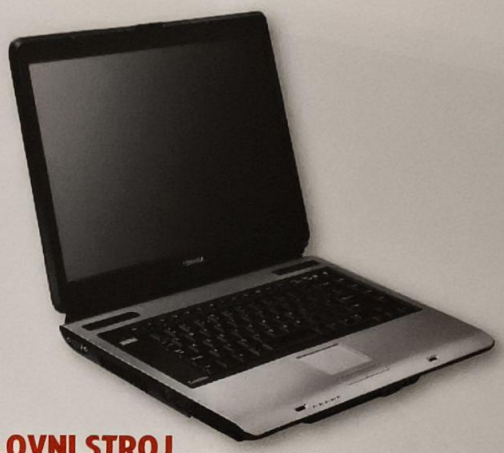
Prav to je bistvena prednost Matroxove serije QID LP. Osnovna in hkrati največja odlika je inovativen pristop k priklopu monitorjev. Vendar se začudenje nad kartico začne drugje, in sicer pri velikosti. Ponavadi pri opisih na tiho tarnamo, da postajajo grafične kartice vse večje in znajo dostikrat zavzeti prostor sosednje reže. Matrox pa se je obrnil na drugo stran in naredil izjemno majhno kartico, pravzaprav tako majhno, da ji prilaga dodatno zadnjo ploščico, s katero je moč kartico vgraditi v ohišja tipa slim ali celo v 19-palčne računalniške omare, za katere je višina kartice izjemno pomembna in mora biti t.i. polovične velikosti. Sicer bi za takšne namene mnogi sistemski upravitelji raje videli kartico brez ventilatorja na hladilnemu telesu, pa zasnova in izdelava letega daje občutek zanesljivega delovanja.

Seveda se je marsikdo do tega trenutka vprašal, kako je mogoče priklopiti štiri monitorje na tako majhno kartico. Konec koncev, kartice normalne velikosti komajda prenesejo dva priklopa DVI. Rešitev, ki jo je uporabil Matrox, se skriva v kablu. Na strani kartice tako najdemo le nenavadno priključno mesto, paketu priložen kabel pa naredi ostalo, saj se razveji do štirih monitorjev. Vseeno je, če so na monitorjih vhodi DVI-I ali navadni VGA, saj so priloženi tudi štirje pretvorniki DVI-VGA.

In kaj lahko pričakujete od takšne kartice? Njene zmogljivosti so osupljive, saj zmore poganjati štiri monitorje hkrati, in sicer kar pri ločljivosti 1.600 x 1.200 pik, možno pa je tudi uporabljati režim 4x1, kar ločljivost poveča na 6.400 x1.200, ali pa 2x2, kar prinese ločljivost 3.200 x 2.400. Vendar kartica ni namenjena igranju 3D iger ali čemu podobnemu, njena uporabnost se strogo drži Matroxove pregovorne kvalitete v 2D namiznem okolju. **PCF**

Procesor Matrox Parhelia-LX
Količina pomnilnika 128Mb
Število priklopov 4 DVI-I
Dodatno 4 pretvorniki DVI-VGA

85% **PCF pravi...** "Odlična 2D kartica, namizno založništvo jo bo oboževal."



DELOVNI STROJ

Satellite A100-232

Več dela, manj zabave

Cena 209.925 SIT (876€) **Na spletu** www.toshiba-europe.com **Testiranje omogočil** Inea, 01 513 81 00

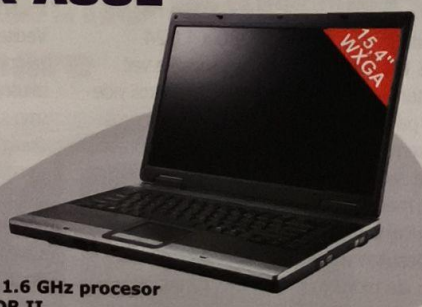
Večji Toshibin notesnik, ki smo ga dobili na test, vsekakor ne spada v skupino bolj impresivnih Toshibinih izdelkov, vsaj ne več. Gre namreč za čisto klasičen 15-palčni notesnik, ki je lično oblikovan, ima odlično tipkovnico in zaslon TruBrite, a po specifikacijah za kaj več kot delo ne bo ravno najprimernejši. ATI-jev čip Radeon Xpress M200 namreč ni nič kaj boljši od Intelovega, tako da igre odpadejo, sam procesor pa tudi ni dovolj zmogljiv za dekodiranje pravega visoko-ločljivostnega videa, razočarali pa so nas tudi zvočniki, ki sicer oddajajo precej dober zvok, a so pretihi za naš okus.

Kot delovni notesnik pa tale Satellite pove precej drugačno zgodbo. Kot smo že povedali, je tipkovnica odlična, sam notesnik pa je tudi zelo tanek, tako da roke pri delu ne trpijo. Sledna ploščica je dobro odzivna, pripadajoča gumba pa sta ravno prav trda za uporabo. Gre torej za odličen delovni notesnik, ki ga povrhu krasi še privlačna cena. **PCF**

78% **PCF pravi...** "Igralni stroj sicer ni, je pa zato naravnost odličen delovni notesnik."

BenQ
Enjoyment Matters

Benq Joybook A33E



intel Celeron M inside

- **Intel 380 Celeron M 1.6 GHz procesor**
- **Pomnilnik 512MB DDR II**
- Integrirana grafična kartica Intel GMA 900 do 128MB
- **Trdi disk 60GB**
- 15,4" TFT WXGA LCD zaslon, ločljivost 1280x800
- DVD zapisovalnik, Dual Layer
- Integriran modem, 10/100 LAN kartica
- **WLAN 802.11B/G mrežna kartica**
- Firewire, PCMCIA reža, 2x USB 2.0
- **Priložen operacijski sistem Linux**
- **Dodatna programska oprema:** BenQ QMedia Bar, Ulead Photo Explorer, Acrobat Reader 6.0., PC-Cillin Anti Virus, Cyberlink Power DVD, Nero Express 6.0, Power Director

189.900 SIT
792,44 EUR

Cene so informativne, so v SIT in že vsebujejo DDV, cena v EUR je zgolj informativna in je preračunana po tečaju 1 EUR=239,640 SIT. Slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se pridržujemo pravico do sprememb. Azont SE d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

www.pcplus.si :: 080 26 29 (brezplačen klic)

Prihajajoči GTR2 je eden najboljših načinov za uživanje v široki sliki.

Vredno ogleda PCFormat

VIDEO STENA

Matrox TripleHead2Go

Trije monitorji prek le enega kabla VGA in ene same grafične kartice? To smo pa res morali videti...

Cena 79.990 SIT (334€) **Na spletu** www.matrox.com **Testiranje omogočil** www.tehnika.net

Kolikor smo uspeli videti, je to začarana črna škatlica, v katero vtaknete en sam kabel VGA iz grafične kartice ali notesnika, nato pa škatla izvede neko čarovnijo, da zviša in razdeli izhodni izgnal do čisto nore ločljivosti 3.840 x 1.024 na treh monitorjih z ločljivostjo 1.280 x 1.024.

S TripleHead2Go lahko izkoristite več prostora za namizje, kot ste ga kadarkoli videli, ali pa igrate igre v skoraj dobesedno prostorskem načinu. Ko napravo enkrat uporabite, boste začutili blazno potrebo po tem, da bi jo v siju mesečine zakopali pod prvo drevo, da se slučajno ne bi spremenila v mačko.

Rezultati so precej impresivni, če odštejemo vse morebitne heretične izpade in posledično možnost, da vas kdo skuri na prvi grmadi, pa je namestitev neverjetno enostavna. TripleHead2Go opravlja delo grafičnega krmilnika za monitor in Windows prelisiči, da je sistem trdno prepričan, da ima priključen en sam gigantski zaslon. Celo na notesniku s čisto povprečnim čipom GeForce 6800 je sistem deloval popolnoma stabilno. Raztezanje 3D čez skoraj štiri milijone pikslov očitno ni tako naporno, kot smo si predstavljali.

Sistem, ki smo ga tako sestavili, smo testirali s celo vrsto naslovov, od predogledne različice nore dirkaške igre *GTR2* do pisarniškega ljubljenčka *Quake IV*, in vse igre so bile čisto igralne. Najbolj je seveda trpel *Oblivion*, a smo si udarili klofuto in se opomnili, da je igranje tega Bethesdinega epa že samo po sebi pogojeno s kupom kompromisov na večini sistemom. Z dostojnim sistemom SLI pa je zadeva prav veselo delovala.

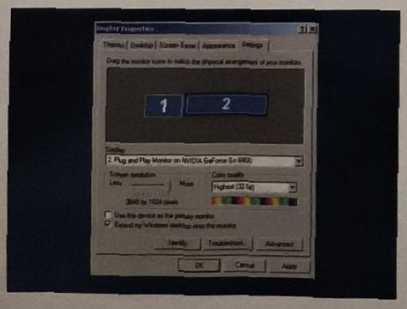
PERIFERNI VID

Vedite tudi, da so nekatere igre bolje prirejene za povečano vidno površino kot druge – izkušnja v *GTR2* je bila neprimerljivo boljša, ko smo s strani naenkrat videli znatno več, v *Quake IV* pa je bilo večini članov uredništva samo slabo. Če ste že popolnoma izgubili občutek za realnost, lahko zaslon notesnika uporabite za četrti zaslon in izkoristite podporo za več monitorjev v Windows XP, tako da lahko igrate igre na širokem zaslonu in prek MSN-ja čvekate na drugem.

Edina pomanjkljivost TripleHead2Go je ta, da nima vrat DVI. No, s finančnega vidika tudi ni ravno biser, saj si le malokdo med nami lahko privošči kar dva dodatna monitorja in še samo enoto. Glede na to, da je pretvorniku priložen Surround Game Utility (za spreminjanje nastavitvenih datotek v igrah, da le-te podpirajo višje ločljivosti) je jasno, da je TripleHead2Go namenjen prvenstveno zabavi, a bodo samo najbolj ambiciozni navdušenci nad letalskimi simulacijami dejansko lahko upravičili ceno za vse, kar je potrebno. **PCF**

Čarobna škatla

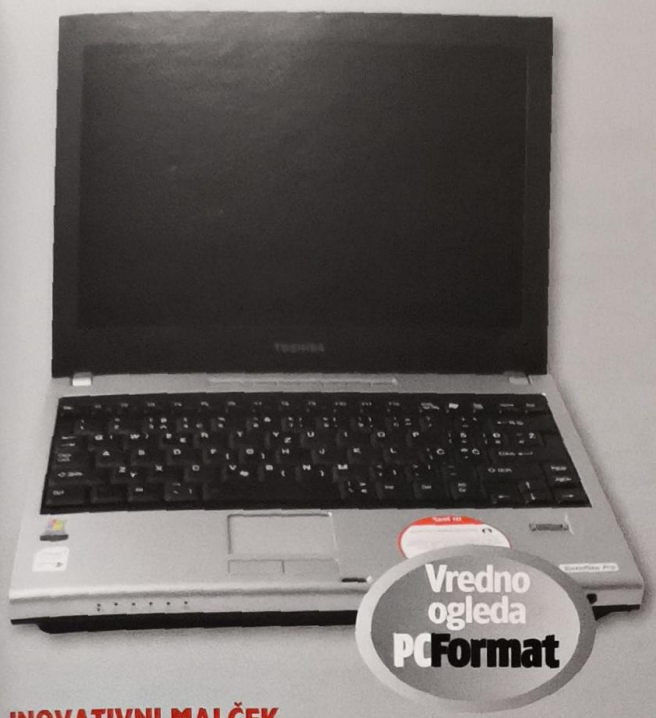
Namestitev naprave je noro enostavna...



Priklopite tri monitorje v *TripleHead2Go in napravo* povežite z grafično kartico. Z desnim gumbom miške *kliknite na namizje, izberite* Properties in še jeziček Settings, tam pa raztegnite *ločljivost, dokler gre. Na* notesniku, kot je prikazano tukaj, lahko gigantski novi zaslon določite za primarni zaslon za igre.

Najvišja ločljivost	3,840x1,024
Največja diagonala	45-palcev
Frekvenca osveževanja	60Hz (75hz pri 3,072x768)
Dimenzije	107x87x21mm
Vhodi	1x VGA
Izhodi	3x VGA
Dodatno	Kabel VGA, pretvorniški kabel DVI v VGA

88% **PCF pravi...** "Neverjetno zvita škatlica, vprašanje pa je, kdo si lahko privošči toliko monitorjev..."



INOVATIVNI MALČEK

Satellite Pro U200-132

Toshiba se je podala na pot varnega računalništva...

Cena 369.525 SIT (1.542€) **Na spletu** www.toshiba-europe.com **Testiranje omogočil** Inea, 01 513 81 00

Dejstva, da pri Toshibi delajo *notesnike, vam verjetno ne rabimo* posebej razlagati, saj smo jih doslej opisali že celo goro. Novi ultraprenosni Satellite Pro U200 pa si med celo vrsto najrazličnejših modelov zasluži nekaj več pozornosti.

V bistvu gre po samih specifikacijah za precej običajen notesnik. V model, ki smo ga testirali, je vgrajen procesor Celeron Duo (da, tisti dvojedrni), ki deluje pri 1,66GHz, 512MB sistemskega pomnilnika, ki je na razpolago še integriranemu grafičnemu čipu Mobile Intel 945GM Express in 60GB trdi disk. Tega smo pri 12-palčnih notesnikih že vajeni. Malce manj vajeni pa smo majcenih *notesnikov*, ki imajo že vgrajen zapisovalnik DVD-jev, čitalnik prstnih odtisov, čitalnik pomnilniških kartic in vse mogoče vmesnike za povezovanje.

Vse našteto pa v bistvu sploh ni vse. Pri Toshibi so namreč zakorakali po poti varnosti računalnika. Ne, ne govorimo o protivirusnih *programih ali požarnih* zidovih, kaj takega je mogoče namestiti na kakršenkoli notesnik. Govorimo o Toshibini tehnologiji EasyGuard. Gre za skupek strojnih in programskih rešitev, ki bi naj rešile notesnik pred predčasno smrtjo. Na strojni strani je notesnik posebej zaščiten, da mu ne pride do živega niti tekočina, ki bi jo razlili po tipkovnici, ohišje je precej odporno na udarce, dodatno pa je zaščiten tudi trdi disk, ki glavo samodejno prestavi v varen položaj, če zazna, da bi se zaradi tresljajev disku lahko kaj zgodilo. Priznamo, da notesnika nismo polili in ga nismo metali po tleh, tako da vam ne moremo povedati, če zadeva res deluje, je pa dobro vedeti, da so se pri Toshibi vsaj pošteno potrudili. V notesnik je vgrajen tudi Infineonov Trusted Platform Module, čip, na katerega je mogoče shraniti *ključe in kriptirane podatke*. S programske plati pa za varnost skrbijo najrazličnejša orodja za preprečevanje izgube podatkov, ustvarjanje varnostnih *kopij in* priprava orodja za upravljanje s strojnimi varnostnimi rešitvami.

Po uporabni plati je U200 klasičen Toshibin izdelek: tipkovnica je dobro vpeta in odlična za uporabo, sledna ploščica je prav tako dobra, malce negativno pa so nas presenetili gumbi sledne ploščice, saj ne vzbujajo vtisa, da bodo ravno dolgo preživeli. Zaslon je Toshibin TruBrite z ločljivostjo 1.280 x 800. Še eno manjše razočaranje so zvočniki, ki so očitno noro zaljubljeni v visoke tone. Notesnik sicer kaže potencial, da bi postal prenosni zabavni center, a tega potenciala zvočniki ne dohitevajo. **PCF**

Dimenzije 292x70x76mm
Procesor Intel Celeron Dui T2300 (1,66GHz)
Pomnilnik 512MB (deljen)
Disk 60GB
Grafika Mobile Intel 945GM Express
Optični pogon DVD Super Multi
Zaslon 12-palčni TruBrite, 1.280x800
Razširitve 3x USB 2.0, FireWire, PC Card, VGA, čitalnik SD, MS, MS Pro, MMC, xD
Povezljivost Wi-Fi, mreža, modem Bluetooth
Dodatno Čitalnik prstnih odtisov, Toshiba EasyGuard, Toshiba Touch and Launch

88% **PCF pravi...** "Izjemno *simpatičen majcen notesnik s* celim kupom varnostnih funkcij."

MOJSTER ZA VSE

TrendNet TEW 429UF

Najboljši prijatelj popotnikov je pristal na Zemlji...

Cena Ok. 27.000 SIT (112,67 €) **Proizvajalec** TrendNet **Na spletu** www.trendnet.com

Doslej še nismo videli boljšega predstavnika mojstrov za vse v obliki zunanje naprave, prav res nismo. TrendNetu je nekako uspelo stlačiti vmesnik za WLAN, 512MB pomnilnika in *napravo za zaznavanje* brezžičnih omrežij v eno samo žepno napravico. Naprava za zaznavanje prepozna vse signale v *dometu in na zaslonu izpiše brezžični* standard signala, moč le-tega in zaščito, kar lahko marsikomu prihrani kar nekaj časa, saj lahko kar pozabite na vlačenje notesnika iz torbe.

V bistvu se nam upira, da bi kupili samostojno napravo za zaznavanje *omrežji, a nam je* TrendNet pokazal, kako uporabne so lahko takšne igrače. Če vaš notesnik nima vmesnika za brezžično povezavo, jo boste celo poceni odnesli.

Edina kritika, ki bi jo lahko izrekli na račun 429UF je, da je nekoliko predrag in malce prevelik, če ga primerjamo z drugimi USB-ključki, ki smo jih doslej videli, a ko pomislimo, koliko naprav je stlačenih v eno samo majceno ohišje, nas neha skrbeti za naše žepe, tudi v *prenesenem pomenu.* **PCF**

83% **PCF pravi...** "Fantastičen spoj *uporabnih tehnologij v eni sami* lični napravi."

Kodak

Impresivno majhen!
EasyShare V550

- 5.0 MP ločljivost tipala max. 2576 × 1932
- 3x optični zoom (4x digitalni zoom)
- Kodak Color Science Chip
- 36–108 mm SCHNEIDER-KREUZNACH VARIOGON objektiv
- 2.5" (6.4cm) LCD zaslon, 170° vidni kot
- stabilizator video posnetkov

69.900 SIT
291,69 EUR

www.pcplus.si
BREZPLAČEN KLIC: 080 26 29

Cene so informativne, so v SIT in že vsebujejo DDV, cena v EUR je zgolj informativne in je preračunana po tečaju 1 EUR=239,640 SIT. Slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se opravičujemo. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

NOTESNIKOV PRIJATELJ

Kworld PVR-TV 300U

Kworld pripravlja ofenzivo

Cena 9.990 SIT (41,69 €) **Testiranje omogočil** Chip, 03 712 12 00

Vas je v zadnjem času pritegnila televizija? Če uporabljate notesnik, ste imeli v ne tako daljni preteklosti bolj skopo izbiro. Vse kar ste namreč lahko izbrali, so bili zunanje TV naprave, ki so ponavadi bile skoraj tako velike kot sam notesnik. Kworld pa se je odločil narediti napravo mnogo manjšo in na ta način dosti bolj prenosno in uporabno.

Čeprav je naprava skromnih dimenzij, pa zato ni prikrajšana za sodobno tehnologijo. Tako omogoča priklop v načinu NTSC in PAL (zanimivo, ni podpore za SECAM – Francozi v jok in na drevo) prek antenskega konektorja RF, omogoča pa tudi priklop naprav Video in S-Video. Čeprav uporaba notesnika pomeni precejšnjo bližino tipkovnice in miške, pa je na voljo tudi različica z daljinskim krmilnikom. Od naprednejših funkcij bo mnogim všeč Time-Shifting, ki omogoča, da med gledanjem lahko stisnete pavzo in si oddajo do konca ogledate kasneje. Seveda je priporočljivo imeti velik disk, saj se takrat začne program snemati, da ne izgubite dragocenih trenutkov. Prav tako je mogoče narediti urnik snemanja. Tudi funkcija slike v sliki je omogočena, tako da lahko spremljate še dodaten kanal. **PCF**

85% **PCF pravi...** "Če iščete zunanjo TV kartico, potem je tale odlična izbira."

"KUL" OHIŠJE

Enermax Chakra ECA3050

Enermax predstavlja sodobna ohišja

Cena 34.990 SIT (145,64 €) **Testiranje omogočil** www.pcplus.com, 080 26 29

Želite imeti res kul ohišje? Namenoma smo zapisali "kul", predvsem zato, ker to preprosto je. Enermax je ugledno podjetje, katerega izdelke mnogi med nami z veseljem uporabljamo. Tokratni testni primerek je ohišje, ki s svojo obliko in črno barvo vzbuja zanimanje in občudovanje, obojega ravno toliko, da ga naredi "kul", ne da bi bilo kičasto. ECA3050 se ponaša, da je prvo ohišje na svetu, ki ima priklop za zunanji disk S-ATA spredaj. Nismo šli tega preverjat, recimo raje, da jim verjamemo. Ohišje drugače spada po velikosti v razred midi in je v skladu z sodobnimi tehnološkimi zahtevami, kot so uporaba 120mm ventilatorjev na zadnji strani in plastični nastavek, ki omogoča vleko svežega zraka s strani neposredno v bližino procesorja. Posebej všečna nam je celotna sprednja stran, ki je izdelana iz mreže, celo ima na voljo dva pokrova za enote CD/DVD, ki sta mrežasta in omogočata skrivanje pogonov za njima. Napajalnik v tem kompletu je prav tako Enermaxov Liberty 400W, ki je ravno tako odličen, saj je modularne zasnove in omogoča priklop ravno toliko napajalnih kablov, kot jih v resnici potrebujete. **PCF**

88% **PCF pravi...** "Resnično 'kul' ohišje, ki ga mirne vesti priporočamo vsakomur."

BUM NA RIT

Butt Kicker Gamer

Vedno smo za boljšo izkušnjo v igrah, a pri tem resnično ne bi radi bili posiljeni

Cena 42.120 SIT (175,80€) **Proizvajalec** Buttkicker **Na spletu** www.thebuttkicker.com

Zakaj bi plačevali za vlak ali *avtobus do prvega večjega sado-mazohističnega lokala*, če pa si lahko tepežkarja po zadnji plati nataknete kar v udobju lastnega doma? Proizvajalci računalniške opreme so očitno nekaj pošteno spregledali...

A ne, to ni kar neka naprava za S&M igrice na vodilu USB, ki bi delala samo z *Lulo 3D*. V bistvu je bila zasnovana, da bi izboljšala vašo igralno izkušnjo s tresenjem in zibanjem. V škatli sta ojačevalnik in žiroskopski vibrator (ej, ti, tam zadaj, nehaj se hihitati!), cela zadeva pa se namesti med noge (NEHAJ!) stola. Napravo je potrebno še povezati z napajanjem in zvočno kartico v računalniku, nato pa bo s pomočjo električnih signalov zvok pretvorila v gibanje.

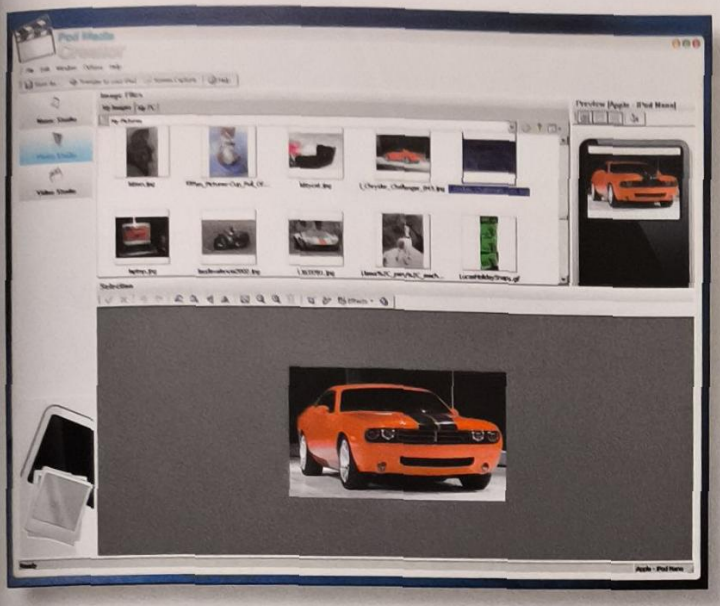
KO SE VSE KONČA

Hitro norenje v *Quakeu* pokaže, da zadeva prav dobro deluje – izstrelite raketo, pa bo zaropotala močneje kot vaši trebušči pred kosilom. V bistvu je Butt Kicker Gamer čisto učinkovit za delo, kateremu je namenjen, saj pretvarja eksplozije, hrup ob zadetkih in odrezano rezgetanje avtomatskega orožja v serijo kinetičnih učinkov, od katerih se bo vaš stol pošteno tresel.

Težava je v tem, da je že sam koncept pomanjkljiv, saj vibracije prihajajo iz napačnega vira. Ne zamenjajte te naprave za pošten igralni pripomoček s povratnimi učinki, kjer čutite odpor in gibanje skozi same dogodke v igri, ki so primerno programirani, da zaženejo učinke za združljivo strojno opremo. Vse, kar slišite v igri, se vam z uporabo te naprave vrne v obliki tresenja, ki... no, preprosto ni tisto pravo. Pogovori med računalniško vodenimi liki to samo dokazujejo, saj boste dokaj pogosto doživeli, da vam ritnice plapolajo v ritmu premikanja ustnic lika na zaslonu. Povratni učinki morajo biti po našem mnenju rezervirani za boje, trke in podobne dogodke, ne pa za naključne zvoke iz okolice, glasbo in druge avdio učinke, ki nimajo prav nobene zveze s trzanjem. **PCF**

Dimenzije	292x70x76mm
Odzivnost	10-250Hz
Upor	2 ohms
Teža	6,3kg

38% **PCF pravi...** "Zabavno za kratek čas, a postane prehitro zelo nadležno."



ZMEŠNJAVA S FORMATI

PodMediaCreator

Manj kreator in bolj pretvornik – ali je res idealen za polnjenje iPoda?

Cena 7.020 SIT (29,30€) **Založnik** Avanquest **Na spletu** www.avanquest.co.uk

Pomirjujoč bel paket, neserifna pisava, kompletno pomanjkanje presledkov... da, to je še en izdelek, ki je na glavo skočil v tropsko morje, imenovano iPod. *PodMedia-Creator* je namenjen lastnikom iPodov Video in Nano, ki bi želeli pretvarjati medijske datoteke, da bi jih lahko predvajali na svojih prekrasnih predvajalnikih. Žal pa je, in upamo, da s tem nismo pokvarili celotnega opisa, program *popolnoma zanič.*

Komplet je razdeljen v razdelke za glasbo, fotografije in video. Orodje za glasbo je namenjeno združevanju skladb in prehodom med njimi, žal pa v tem modulu nismo našli niti ene lastnosti, ki bi nas prepričala, da bi nehali ustvarjati sezname predvajanja v *iTunes*. Popolne neuporabnosti se je nalezlo tudi orodje za fotografije, ki bi ga še najbolje opisali kot mlajšega in umsko prizadetega brata *Slikarja* iz Windows.

VIDEO GRDOBIJE

Zadnje orodje, tisto za obdelavo videa, pa je pogojno nekoliko bolj uporabno (če seveda nimate iPoda Nano), ki vsaj zna pretvoriti popularne formate videa v iPodu prijazen format MPEG4. Približno nam je jasno, zakaj bi nekdo želel ustvariti program za enostavno in hitro pretvorbo med formati za širše množice, a kaj, ko je na trgu tudi popolnoma brezplačni Videora *iPod Converter* (**www.videora.com**), ki je 45MB veliko datoteko MPEG4 ustvaril v 90 sekundah, za isto nalogo pa je *PodMedia-Creator*, ki vsekakor ni brezplačen, *potreboval več kot šest minut. To je več* kot štirikrat počasneje, če niste podkovani v matematiki.

Razmišljali smo, da bi poskusili pretvoriti celoten film DivX, a če smo čisto iskreni, smo se ustrašili, da bi po živce parajočem čakanju imeli preprosto premalo volje, da bi pritisnili na gumb za predvajanje. Program sicer omogoča dodajanje naslovov in glasbe, a nimamo niti najmanjšega pojma, *zakaj bi se nekdo odločil za uporabo* neumestno čudaškega vmesnika tega programa, namesto za prilagodljivi *Windows Movie Maker*.

Iskanje napak v tem programu je neverjetno enostavno opravilo, tisto, kar nas je dobesedno užalilo, pa je dejstvo, da bo kak revež dejansko kupil ta kup nesnage, namesto da bi si vzel pet minut časa in prebrskal po DVD-jih, ki jih prilagamo reviji, za neprimerno *boljšimi* programi.

Min 400MHz, 128MB RAM, iPod Video/nano

Opt 1GHz, 256MB RAM, iPod Video

21% **PCF pravi...** "Na internetu je cel kup boljših in predvsem cenejših

DOKTOR ZA DISKE

Ulead DVD Movie Factory 5

Vas srbijo prsti, da bi ustvarili seksi DVD? Ta program bi lahko bil pravi...

Cena 10.530 SIT (44€) **Založnik** Ulead **Na spletu** www.ulead.com

Doma narejene DVD-je bi lahko razvrstili v dve precej različni skupini – v prvo bi zmetali tiste z groznimi meniji, osladno glasbo in strašljivimi ozadji, v druge pa DVD-je, ki so bili ustvarjeni na Macu.

Očitno so pri Uleadu prepričani, da je potrebno to stanje spremeniti. Čeprav naši računalniki na prvi pogled ne delujejo kot vrhunci oblikovanja, si menda tudi mi želimo, da bi bili naši DVD-ji profesionalni.

DVD Movie Factory 5 je intuitivna alternativa kompliciranim programom, *ki so priloženi mnogim zapisovalnikom* DVD-jev, omogoča hitro urejanje zajetih posnetkov, podpira pa celo medije Blu-ray in HD-DVD. Delo je zasnovano po korakih, od prvega zbiranja in urejanja posnetkov do zapisovanja končnega izdelka. Seveda ne ponuja toliko možnosti za urejanje videa kot polnokrvni programi, na primer Uleadova lastna serija *Video Studio*, a je skozi rešeto vseeno padlo *kar nekaj odličnih funkcij.*

Najbolj impresiven je Ad-Zapper, ki preveri posnetke s televizije in poskuša označiti oglase, da jih je mogoče enostavno *odstraniti. Funkcija žal ni stood-*stotno zanesljiva, tako da je končni izdelek vseeno potrebno preveriti, večinoma pa kar dobro izolira programsko seme od oglaševalskega plevela. Za bolj natančno rezanje je na razpolago tudi vrtljiv gumb, ki je vsekakor dobrodošel dodatek.

MENI NA DELU

Orodje za oblikovanje menijev za DVD-je je enostavno za uporabo, a boste žal omejeni na spreminjanje vzorčnih menijev. Na srečo je predpripravljenih menijev veliko, od minimalističnih do resnično prefinjenih menijev, v katerih je celo prilagodljivo okno za predogled.

Največja prednost *Movie Factory* pa je noro enostaven način ustvarjanja *medijev. Če bi naj* DVD-je uporabljali tako, kot smo uporabljali video-kasete, bi radi sestavili popoln meni za posnetke prvih korakov naših mulcev, pri zamujenih epizodah *Desperate Housewives* pa bi se radi samo znebili reklam. *DVD Movie Factory 5* omogoča vse to v le nekaj minutah.

Min 800MHz, 512MB RAM, zaslon *ločljivosti* 1.024x768

Opt 3GHz, 1GB RAM, naprava za zajem WDM

79% **PCF pravi...** "Sicer ni tako *prilagodljiv, kot bi želeli, a je* noro učinkovit."

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

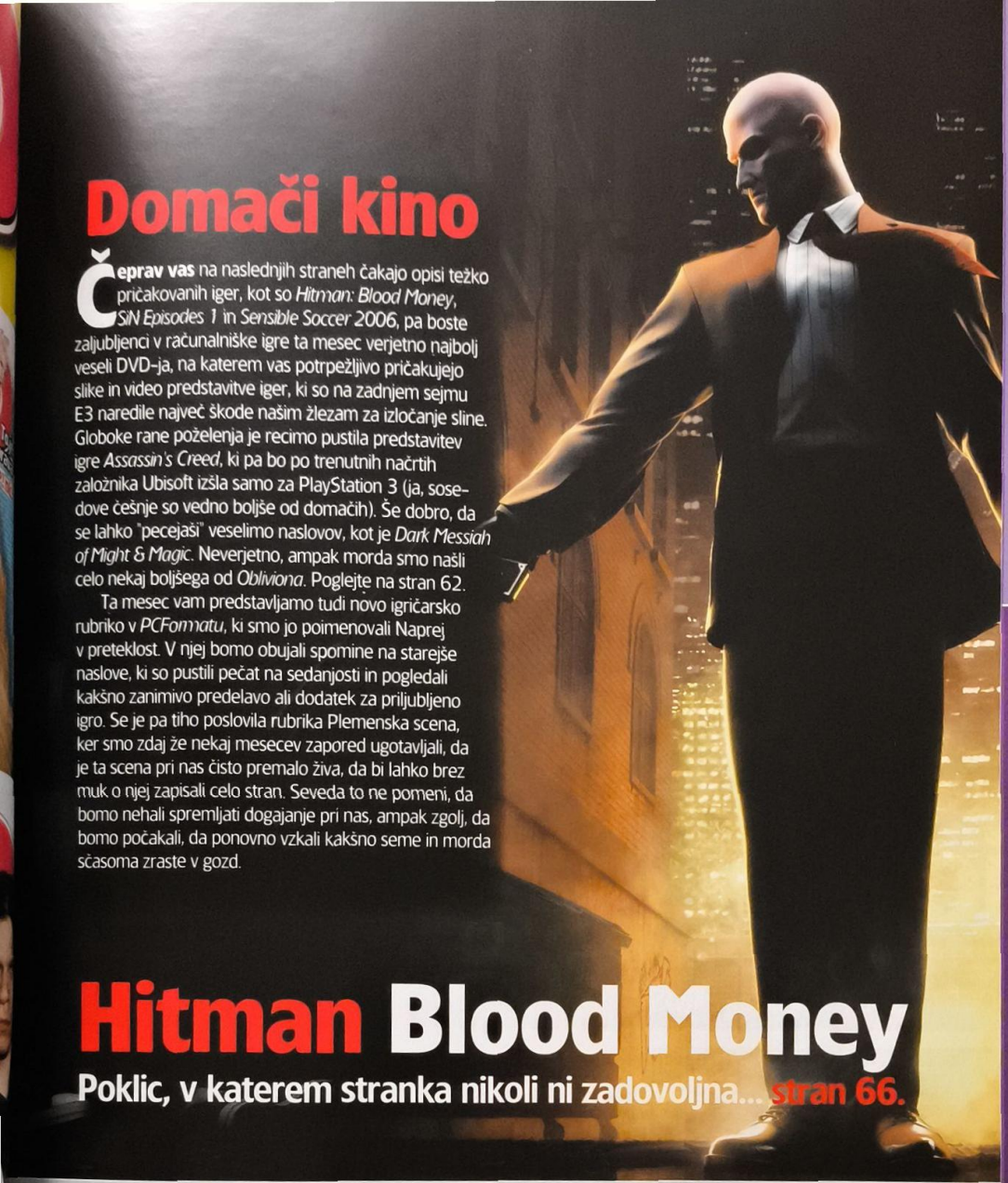
v tej številki

str. 58 Igre prihajajo – E3
str. 62 Za kulisami
str. 66 Hitman: Blood Money
str. 68 Condemned: Criminal Origin
str. 70 The Da Vinci Code
str. 71 Evolution GT
str. 72 SiN Episodes: Emergence
str. 74 Rise and Fall: Civilisations at War
str. 75 X-Men: The Official Game
str. 75 Back to Gaya
str. 75 Battle of Europe
str. 76 SCS Dangerous Waters
str. 77 Guild Wars Factions
str. 78 Sensible Soccer 2006
str. 79 Naprej v preteklost
str. 80 Pogled nazaj

Domači kino

Čeprav vas na naslednjih straneh čakajo opisi težko pričakovanih iger, kot so *Hitman: Blood Money*, *SiN Episodes 1* in *Sensible Soccer 2006*, pa boste zaljubljenci v računalniške igre ta mesec verjetno najbolj veseli DVD-ja, na katerem vas potrpežljivo pričakujejo slike in video predstavitve iger, ki so na zadnjem sejmu E3 naredile največ škode našim žlezam za izločanje sline. Globoke rane poželenja je recimo pustila predstavitev igre *Assassin's Creed*, ki pa bo po trenutnih načrtih založnika Ubisoft izšla samo za PlayStation 3 (ja, sosedove češnje so vedno boljše od domačih). Še dobro, da se lahko "pecejaši" veselimo naslovov, kot je *Dark Messiah of Might & Magic*. Neverjetno, ampak morda smo našli celo nekaj boljšega od *Obliviona*. Poglejte na stran 62.

Ta mesec vam predstavljamo tudi novo igričarsko rubriko v *PCFormatu*, ki smo jo poimenovali Naprej v preteklost. V njej bomo obujali spomine na starejše naslove, ki so pustili pečat na sedanjosti in pogledali kakšno zanimivo predelavo ali dodatek za priljubljeno igro. Se je pa tiho poslovila rubrika Plemenska scena, ker smo zdaj že nekaj mesecev zapored ugotavljali, da je ta scena pri nas čisto premalo živa, da bi lahko brez muk o njej zapisali celo stran. Seveda to ne pomeni, da bomo nehali spremljati dogajanje pri nas, ampak zgolj, da bomo počakali, da ponovno vzkali kakšno seme in morda sčasoma zraste v gozd.

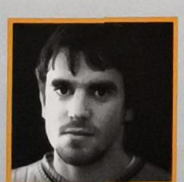


Hitman Blood Money

Poklic, v katerem stranka nikoli ni zadovoljna... **stran 66.**

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Dan, ko se je Tomaž pojavil v uredništvu gologlav in s črtno kodo na zatilju, je bil mračen dan za nas vse.



ALJOŠA HANCMAN
Pa ga je dočakal. *Sensible Soccer 2006* namreč. Vrnila se je legenda, ki so jo oboževalci komaj čakali. Igra, ne Aljoša.

TOMAŽ KOTNIK
Še en, ki je čakal na *Sensible Soccer 2006*. Trdi, da lahko premaga Aljošo in istočasno bere *Uliksesa*. Čakamo dokaz.

JELENA VARDA
Brala je knjigo, gledala je film in igrala igro. *Da Vincijeva šifra* pa še vedno ne uspe impresionirati naše Jelene.

GREGOR MRAZ
Res smo mu želeli ta mesec dati v opis dobro igro, vendar žal *Evolution GT* ni izpolnil naših in njegovih pričakovanj.

BARBARA BANOVIĆ
Podelila je krstno ime naši novi rubriki. Glede na to, da je tako postala na nek način botra, bi res lahko priredila gostijo.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neigralno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je oboževalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

Strti upi in krof

Pravzaprav sem kolumno najprej hotel nameniti temu, da bi razlagal, kako se poleg nogometa dejansko odvijajo še tako pomembne stvari, kot je neverjetno napeta končnica NHL *[in NBA – urednik]* in se mislil pridušati nad bedastim tlačenjem nogometnih logotipov na artikle, ki z brcanjem nimajo nobene povezave. Prav zdaj recimo, ko desna roka tolče po tipkah, da nastajajo tile stavki, mi leva pridržuje slasten čokoladni krof. S čokoladnim piškotom na vrhu. Na katerem je odtis nogometne žoge. Nogometna žoga. Na krofu. Grizem in bedasto zrem v žogo. Ne bi rekel, če bi dodali nekaj vanilijeve kreme in seveda dražji krof pospremili s sramotnim sloganom v slogu "Kot Ronaldinho, ima naš krof nekaj več." Ampak ne, seveda čokoladni piškot sredi čokoladnega krofa je precej boljša izbira. Oprostite, čokoladni piškot z žogo. To povsem spremeni zadevo!

No, skratka vidite, da ta debata mene samega s sabo ne bi prišla prav daleč, zato bolje da spregovorim o svojih strtih upih. Ker je dandanes menda že vsakdo pravnik in mi lepa soseda in sošolka nemudoma mahata z nekimi sodnimi pozivi, čim o njima karkoli napišem, mi tako ostane le razočaranje nad E3. Pa smo spet pri njem, ja. Kaj me je potrlo? Hja, prav žalostno je, ko gledaš, koliko nadaljevanj serij se obeta, pa med njimi ne najdeš svojih priljubljenih – kje je nadaljevanje *XIII* ali vrhunskega *Beyond Good &Evil*? Zaboga, želim izvedeti kako se zgodbi nadaljujeta... Ne delajte mi tega! Mmmm, to mi delaj. Oprostite prišel sem do vanilje in moram se jl pošteno posvetiti. Takoj zatem pa tisti žogici na sredi. Življenje je prav res naporno.

IgrePrihajajo

Zunaj je že prava poletna vročina, mi pa se še nismo naveličali govoriti o E3

Bioshock

Globine morja skrivajo propadli idealni svet, ki je postal gnezdo izprijenosti

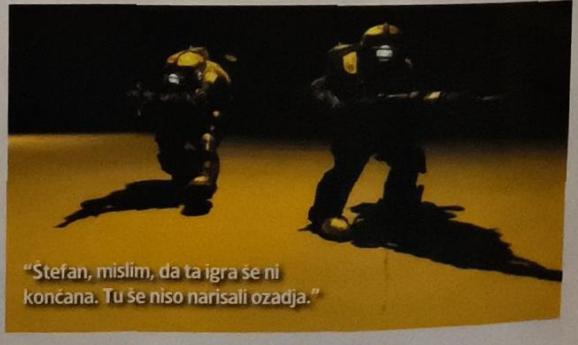
DATUM IZIDA Poletje 2007
ZALOŽNIK 2K Games
RAZVIJALEC Irrational games
NA SPLETU www.irrationalgames.com

Nedvomno ena glavnih zvezd letošnjega E3 in idejna naslednica serije *System Shock*, ki kaže potenciale, da postane naslednja velika stvar v igričarstvu. Že umestitev je pretkana – igralec se brez vsakršnih informacij zbudi v hitro propadajočem podvodnem mestu. Da, od tukaj ta zlovešča svetloba in nenavadni skafandri na slikah. Izkaže se, da je Rapture, kot se krhki prestižni mehurček sredi oceana imenuje, nekdanjo prebivališče svetovne elite – znanstvenikov, umetnikov, športnikov, ki so sprejeli utopično idejo zagretega sovjetskega veleuma ter se pridružili "idealni" družbi, umaknjeni od običajnega življa, in sledili višjim ciljem. A saj veste kako je s tem hitrim plezanjem navzgor – na višjo vejo ko zlezeš, bolj boli, ko padeš z nje.

In elitneži so padli. Kako so padli! Genski ojačevalec, po katerem so vsi planili, da bi še bolj spodbudili svoje sive celice, napihnili bicepse in prešli na večjo košarico, je očitno skrival resnično drobni tisk. "Pred uporabo se posvetujte s svojim zdravnikom ali farmacevtom, preparat lahko povzroči grozljivo spačenje obraza, transformacijo v totalne mesarske spake in vsestranski razpad normalnih človeških vrednot." Stavimo, da so se počutili res neumno, da so v elito sprejeli deset nogometnih ekip, hkrati pa zavrnili slehernega farmacevta!

Bioshock bo naravnost zlovešč in pri tem bo neverjetno močan pogon z najbolj realnim prikazom vode (tako grafično kot fizikalno) ter skrajno interaktivnim okoljem igral le podporni element osnovni sprijenosti same zgodbe. Aja, a morda še nismo povedali, da so nesrečni mutanti pustili svoje otroke nedotaknjene le zato, da ti s posebnimi napravami skačejo od trupla do trupla, iz njih potegnejo nekaj krvi, jo spijejo in jo nato z lastnim prilagojenim telesom reciklirajo v že omenjeni genski ojačevalec, imenovan "Adam"? No, zdaj smo. Starši pač hočejo svojo dnevno dozo in to je edini način, da jo dobijo. In vi? Verjemite, da boste prav pred posebno dilemo, ko bi tudi vam prav prišel supernapitek, a boste za to morali začeti pobijati povsem nedolžne otroke. In, mimogrede, ščitijo jih ogromne zverine, imenovane Zaščitniki (Protectors).

Bo pa sleherna odločitev povsem vaša. IrrationalGames namreč vse stavijo na kompleksno zgodbo, ki jo povsem na različne in neskriptirane načine odkrivate sami, ogromno interaktivno okolje, polno osupljivih podvodnih lokacij tik pred razpadom, vsestransko strašljivo vzdušje ter napredno umetno inteligenco z lastnimi cilji in nalogami. Že dolgo nismo pričakovali česa tako globokega, kajne?

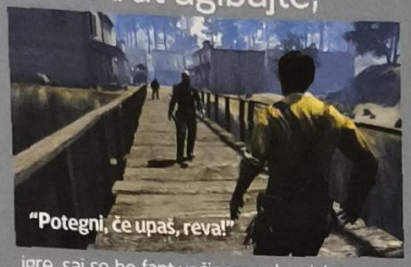


"Štefan, mislim, da ta igra še ni končana. Tu še niso narisali ozadja."

Call of Juarez

Viski služi kot prva pomoč. Trikrat ugibajte, za katero obdobje gre

DATUM IZIDA Oktober
ZALOŽNIK Atari
RAZVIJALEC Eden
NA SPLETU www.atari.com


"Potegni, če upaš, reva!"

Po vseh vilincih, nacistih, orkih, vesoljcih in mutantih je resnično osvežujoče videti igro, ki obljublja ponovno oživitev Divjega Zahoda, kot ga poznamo iz filmov Johna Waynea. *COJ* bo prvoosebna akcija najrazličnejših okusov. V grobem sicer lahko igro delimo na dva dela, kajti nadzirali bomo dva različna lika. Najprej je tu mladi Billy, ki je na lovu za zakladom, hkrati pa je obdolžen umora dveh članov svoje družine. To blazno razjezi strica Raya, nekdanjega zloglasnega strelca, ki se zdaj zateka k religiji in v sebi vidi Billyjevega razsodnika in rablja v enem. Izmenjujoča se igra plena in lovca se lahko začne. Skozi Billyja bomo spoznavali miroljubnejšo plat igre, saj se bo fant večinoma ukvarjal s skrivanjem, krajo konj, zganjal bo vragolije z bičem in trl miselne orehe, pri čemer bo na voljo vedno več poti do uspešno izpeljane akcije. Ray se bo na drugi strani posluževal predvsem svojih strelskih in pretepaških sposobnosti. Izostal ne bo noben klasični trenutek legendarnih kavbojk – pretepi v baru, rop vlaka, obračuni ena na ena sredi ulice, prebijanje zased, spopadi z Indijanci, uporaba loka, pobegi na konju. Vključeno bo celo večigralstvo, pri čemer bo eden izmed načinov skupinsko preganjanje zlikovcev.

Star Trek: Legacy

Če serije ne poznate, jo vaš oče gotovo

DATUM IZIDA Oktober
ZALOŽNIK Bethesda Softworks
RAZVIJALEC Mad Doc Software
NA SPLETU startrek.bethsoft.com

Uspešna TV serija bo letos praznovala 40 letnico in ni ga lepšega načina za proslavo, kot je izid igre, ki bo pokrival prav vsa obdobja: od izvirne serije do *Next Generation, Deep Space Nine, Voyager* in *Enterprise*. V "zvezdnostezni" realno-časovni strategiji boste admiral, katerega delovne naloge so izbiranje bojnih ladij, opreme in poveljnikov ter seveda samo vodenje malih in bolj epskih spopadov. Igrati bo bojda mogoče s štirimi stranmi (Federacija, Klingoni, Romulani, Borgi), a skozi enoigralsko linearno (za to omejenost bo menda kompenzirano s toliko močnejšo zgodbo) kampanjo bomo bržkone poveljevali le silam Federacije. Na voljo bo več kot 60 natančno izdelanih plovil, ki jih bomo lahko nadgrajevali s točkami prisluženimi v bitkah – vlagali bomo v bolj vzdržljive ščite, močnejša orožja, zmogljivejše motorje, bolj daljnovidne senzorje, tršo fizično lupino in posebne tehnologije. Kakopak bo vse skupaj ozaljšano s prelepo 3D podobo (ne bo šlo brez črvin, nebul, porajajočih se in umirajočih zvezd, osupljivih planetov, vesoljskih postaj) gromozanske ladje pa se bodo fizikalno ustrezno obnašale. Na voljo bo tudi večigralstvo, kjer ne bo manjkal niti sodelovalni način.

Najbolj pričakovane

Ta vrstica nima prav nobene povezave s krofom, a je prigrizek vendar omenjen. Vpliv vročine...

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Prey	julij	2K Games	PCF 48	Strelska igra
CivCity:Rome	julij	2K Games	PCF 51	Graditeljska strategija
Paraworld	avgust	Deep Silver	PCF 47	Dinozavrska strategija
Splinter Cell: Double Agent	september	Ubisoft	PCF 48	Tretjeosebna akcijska
GTR 2	september	10tacle Studios	PCF 50	Simulacija dirkanja
Neverwinter Nights 2	september	Atari	PCF 47	Igranje vlog
Dark Messiah of Might&Magic	september	Ubisoft	PCF 52	Igranje vlog
Enemy Territory: Quake Wars	september	Activision	PCF 51	Lov na Strogge
Alpha Prime	september	Še ni določen	PCF 52	Strelska igra
Medieval 2: Total War	november	Sega	PCF 50	Totalna strategija
Brothers in Arms: Hell's Highway	november	Ubisoft	PCF 51	Strelska igra
Gothic III	jesen	Koch Media	PCF 52	Igranje vlog
Supreme Commander	pomlad 2007	THQ	PCF 52	Strategija
Medal of Honor: Airborne	pomlad 2007	Electronic Arts	PCF 50	Strelska igra
Command&Conquer 3: Tiberium Wars	pomlad 2007	Electronic Arts	PCF 52	Strategija z norim Jurijem

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	COUNTER-STRIKE: SOURCE
2	HALF-LIFE 2
3	THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
4	CALL OF DUTY 2
5	FAR CRY

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	HITMAN: BLOOD MONEY	PCF 46
2	GOTHIC III	PCF 52
3	HALF-LIFE 2: EPISODE 1	PCF 50
4	MEDAL OF HONOR: AIRBORNE	PCF 50
5	UNREAL TOURNAMENT 2007	PCF 40

Just Cause

Latinskoameriški mačo, ki ne bo dopustil, da se banane še naprej prosto prodajajo!

DATUM IZIDA Jesen **ZALOŽNIK** Eidos
RAZVIJALEC Avalanche Studios **NA SPLETU** www.justcausegame.com

"Kadar nisi povsem izviren, bodi vsaj prekleto ambiciozen!" se je verjetno glasil nek grafit, ki so ga Avalanche (sestavljajo ga fantje iz ekip, ki so ustvarjale *Battlefield* in *Chronicles of Riddick*) prebrali na nekem WC-ju in ga takoj vzeli za svojega. Grafit mislimo, ne WC. Za *Just Cause* se zdi, da bo skušal združiti neverjeten tropski izgled *Far Cry*, prostranost neizpiljenega *Boiling Point* in svobodo serije *GTA*. Na 35 km² velikem področju! Le-to bo vsebovalo kopico džungle, plaž in gora med katerimi se bo skrivalo preko 300 naselij in mest ter se ponašalo z dinamičnim vremenskim sistemom in 30-minutnim ciklom dneva in noči.

Igrali boste možatega agenta CIA, po imenu Rico Rodriguez (ne vemo, ali smo to ime slišali že v *Sunset Beach* ali pa je le eden izmed spremljevalnih plesalcev Rickyja Martina...), ki bo skušal preprečiti mednarodno katastrofo. Banana republika San Esperita je namreč nakopičila Američanom sumljivo veliko zalogo agrumov in ostalega tropskega sadja – medtem ko ves ostali, očitno zaslepljeni svet v tem vidi le dobro letino, so brihtni fantje v obveščevalnih službah ZDA dognali, da gre zagotovo za bolno zaroto, ki vključuje pospešen izvoz kmetijskih izdelkov in ustvarjanje trgovinskega presežka, ki pa ne more služiti drugemu kot nakupovanju orožja za masovno uničevanje. In tega res ne smejo dovoliti! Sicer bi lahko le prevrnili par ladij polnih banan, a to ni v Ricovem stilu...

Rico ima pri svojem delu rad proste roke. In zato bo kaj veselo vihtel najrazličnejša orožja, se posluževal letal, čolnov, avtomobilov in padal ter se z njimi prevažal od mesta do mesta, kjer bo z opravljanjem tudi naključnih in izbirnih nalog postopoma dobival namige za nadaljnje akcije, s katerimi bo odpiral vedno večji del sveta in ustvaril spor med nič kaj prijateljskimi stranmi ter tako z revolucijo dokončno zrušil zlobno kmetijsko ekspanzivno oblast.

Stranglehold

Tam na Vzhodu stvari jemljejo resno

DATUM IZIDA December **ZALOŽNIK** Midway
RAZVIJALEC Midway **NA SPLETU** www.midway.com

Če želite biti "bad-ass" policist, frajer s sončnimi očali in dvema berettama, ki nikoli ne zgrešita, potem je tole naslov za vas. Dejansko gre za nadaljevanje zgodbe iz odlične filmske akcije *Hard Boiled*. Filmofili ste kakopak takoj uganili, da je film režiral legendarni John Woo in stric je v svoje roke vzel tudi igro. Pa ne samo on – svojo vlogo je odigral tudi igralec Chow Yun-Fat, ki je še enkrat vdahnil življenje liku inšpektorja Tequila. Tokrat je neizprosnemu možu pravice ruska mafija v Hong Kongu (obiskali boste tudi Chicago) ugrabila družino in to pomeni brezkompromisno vojno. Woojev vpliv je viden povsod – kinematičnost je alfa in omega igre, počasni posnetki, stila polne animacije gibanja, bliskajoče se obstreljevanje in skrajno uničljivo okolje (naveza pogona *Unreal 3* in *Havoc*) pa le nekaj izmed načinov za dosego prikaza tistega njegovega značilnega plesa smrti. Tequila se tako drsa po ograjah, se vihti od enega lestenca do drugega, uprizarja skoke z osupljivih višin, pri vsem tem pa niti za trenutek ne pozabi trositi svinca po barabah. Da je John enostavno John, pa ne glede na to, ali ga postaviš za pravo kamero ali pa le navidezno, je dokaz že eden izmed napovednikov za igro – trikrat ugibajte, kaj je vanj vključeno. Da, tako je, bele golobice, prav takšne kot tista, ki je spremljala Toma Cruisa v *Misiji nemogoče 2*.

LEGO Star Wars II
The Orginal Trilogy

Razstavil ga bom na kocke!

DATUM IZIDA September **ZALOŽNIK** Lucas Arts
RAZVIJALEC Traveller's Tales **NA SPLETU** www.legostarwarsii.com

Sestavljanje kock še nikoli ni bilo tako zabavno.

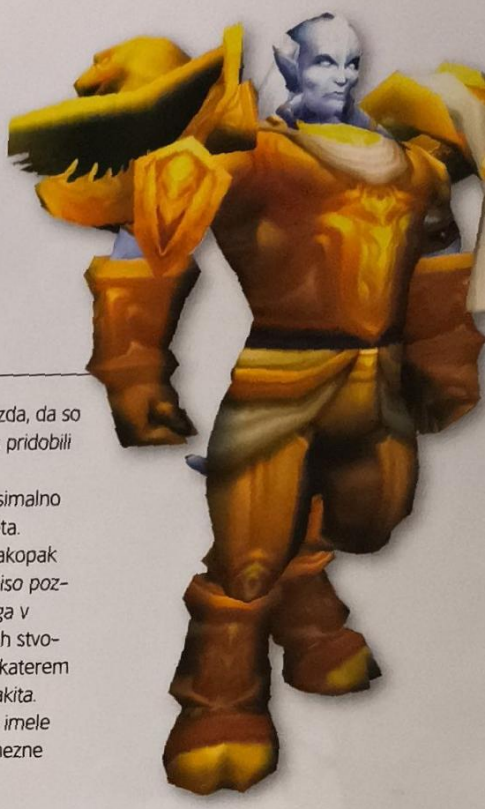
Prvi del *LEGO Star Wars* je bila ena izmed tistih iger, ki je neverjetno pozitivno presenetila in ki so jo očetje/tete/strici/mame/starejši bratje z veseljem kupovali svojim najmlajšim sorodnikom, nakar so jih po zagonu igre podili od računalnika, da bi se sami lahko pozabavali s to unikatno kockasto parodijo na celotni svet *Vojne zvezd*.

Tokrat je LEGO v obdelavo vzel četrto, peto in šesto epizodo ter se posvetil borbi Upornikov – kakopak ne gre niti brez Zvezde smrti, ki je sestavljena iz res veliko črnih kock. Vključenih je 50 najbolj znanih likov, ki pa jih lahko po milji volji razstavljate in nato skupaj mečete najmanj skladbe dele oseb. Poleg tega bodo sedaj kockasti junaki prosto lezli v vozila, ki niso več na tirnicah temveč lahko z njimi prosto upravljate. Prevozna sredstva boste lahko sestavljali tudi sami in nasploh bo gradnje več, saj bodo to sposobnost v drugo imeli vsi nerobotski liki – kakopak bo glavni namen sestavljanja zopet reševanje miselnih zagonetk, katerih število bo poraslo. Da bi bili starejši igralci še nekoliko bolj zadovoljni, so avtorji poskrbeli, da se težavnost igranja prilagaja vaši predstavi. In kar je najpomembneje – humorja nikakor ne bo manjkalo: Chewbacca bo še bolj besno pulil male plastične roke, Leia bo uporabljala svoj posebni smrtonosni prijem imenovan "klofuta", sestavili boste lahko Yodo Kenobija, ljubezenske scene bodo privabljale s solzami opremljen smeh. Pa še koleščkov nikoli ne zmanjka!

World of Warcraft
The Burning Crusade

Oprosti draga, ker sem pozen – imel sem opravke s križarskimi pohodi goreče legije

DATUM IZIDA Konec leta **ZALOŽNIK** Blizzard
RAZVIJALEC Blizzard **NA SPLETU** www.worldofwarcraft.com/burningcrusade



Glede na to, kako vroča roba je *World of Warcraft*, bi verjetno Blizzard prodali več sto tisoč izvodov, četudi bi izdali dodatek z imenom *The Smurfs Story* s temačnimi skrivnostmi Smrkcev. A navsezadnje sploh ne moremo trditi, da nas kaj takega ne čaka, saj se bodo junaki Horde in Zavezništva podali na še neraziskana področja onstran Temnega portala. In kaj leži tam, je popolna neznanka.

No, OK ne ravno *popolna*. Vemo že, da nas čaka povsem nov svet, katerega raven prijaznosti je primerna dejstvu, da gre za praktično domače dvorišče zloglasne hudičeve Legije. Dodatek prinaša dve novi rasi: mogočne Draenei, ki bodo nekoliko dvignili povprečno višino v Zavezništvu (in mimogrede izvirajo iz rase, kateri je pripadal tudi Archimonde, vodja zadnje invazije na Azeroth), hkrati pa so nekateri izmed vilincev tako zavzeto kovali maščevanje za požigalce njihovega idiličnega gozda, da so v svoji brezkompromisnosti prestopili na stran Horde in pridobili novo primerno srčkano ime Blood Elves.

In tisti, ki mislite, da ste s stopnjo 60 dosegli maksimalno moč svojega lika, boste v zmoti živeli le še do konca leta. Zgornja meja se bo namreč dvignila na 70 in s sabo kakopak prinesla tudi močnejše uroke in sposobnosti. Blizzard niso pozabili navreči niti že poznanega Outlanda (obiskali smo ga v dodatku za *Warcraft 3*, *The Frozen Throne*), novih letečih stvorov, namenjenih jahanju, in povsem novega poklica, pri katerem Taureni verjetno ne bodo ravno briljirali – izdelovalca nakita. Razni diamanti in podobne bleščeče se zadeve ne bodo imele le vizualnega učinka, temveč bodo vplivali tudi na posamezne sposobnosti lika.

Lord of the Rings Online
Shadows of Angmar

En MMO, ki bo združil vse...

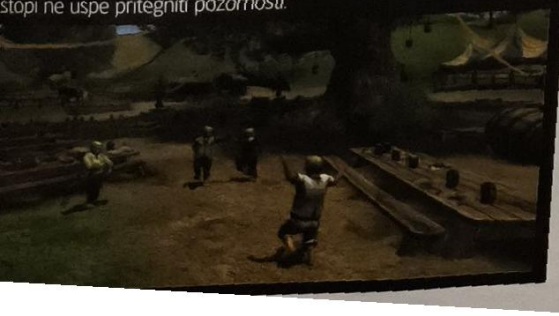
DATUM IZIDA Božič **ZALOŽNIK** Codemasters
RAZVIJALEC Turbine **NA SPLETU** www.lotro-europe.com

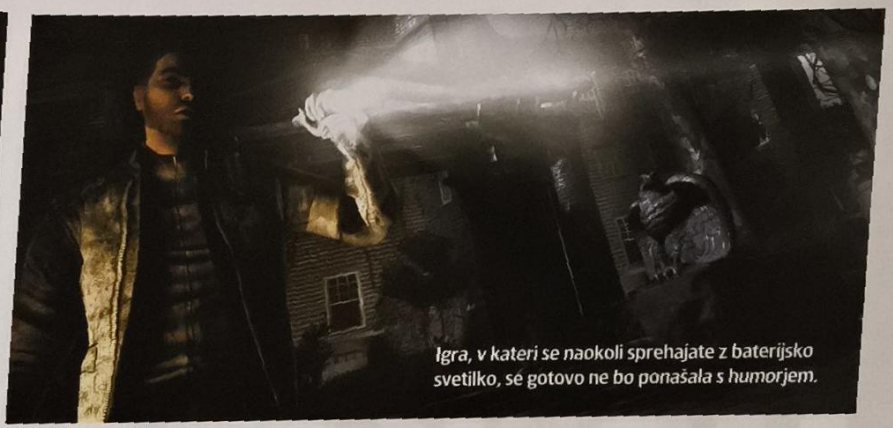
Glede na to, koliko orkov, vilincev in čarovnikov že lahko najdemo v svetovih MMO, si je kar težko predstavljati, kako bo še ena igra z vsem naštetim sploh lahko preživela na tem natrpanem tržišču.

Razen seveda, če ima avtor te igre v svoji lasti licenco za vse knjige *Gospodar prstanov* pa še *Hobita* za povrhu... Turbine načrtujejo, da bi prvi pohod sveta LOTR v večigralske vode lahko predstavili že konec letošnjega leta. Naslov bo pokrival kraljestva, osebe in napete zgodbe prve knjige, vaš lik pa bo kakopak imel svojo vlogo, ki jo bo moral odigrati v vojni za prstan. In še preden bo prvi izmed vas ljubiteljev knjige lahko izustil pričakovano vprašanje – da, Tom Bombadill bo tudi vključen.

Zaradi neverjetnega vpliva, ki so ga imela Tolkienova književna dela na domišljijsko zvrst, je bržkone neizogibno, da je LOTR podoben toliko obstoječim naslovom MMO. Če zraven vpije, da so pravzaprav vsi drugi njegovi posnemovalci, mu ne pomaga: trenutno se zdi, da enostavno ni sposoben dostaviti ničesar resnično novega.

A nekako nas ne skrbi za njegov prodajni uspeh. Že samo na račun naslova je izjemno dobičkonosen kandidat, kar je po svoje problem za vse ostale naslove, ki jim pogosto niti z bolj inovativnimi stopi ne uspe pritegniti pozornosti.





Igra, v kateri se naokoli sprehajate z baterijsko svetilko, se gotovo ne bo ponašala s humorjem.

Alone in the Dark

Kot da naše življenje ni že dovolj strašno...

DATUM IZIDA Oktober **ZALOŽNIK** Atari
RAZVIJALEC EDEN **NA SPLETU** www.atari.com

Čeprav vas velika večina ob pojmu "preživetvena akcijska igra" gotovo takoj pomisli na uspešno serijo *Resident Evil*, je utemeljiteljica zvrsti drugačnega imena. Leta 1992 je na PC-jih prvič strašila *Alone in the Dark* ter navdušila s svojim dodelanim vzdušjem in nenehnimi presenečenji. Po 14 letih se *AD* vrača.

In razburi že z izbiro glavnega junaka. Vrača se namreč Carnby, ki je bil osrednji lik že v zgodbi, postavljeni v trideseta leta prejšnjega stoletja. Več kot 70 let kasneje je možakar skorajda natanko tak, kot se ga spomnimo. Kako je to možno? Nihče razen avtorjev nima pojma in oni o tem še nočejo govoriti.

Zgodba se bo vrtela okoli raziskovanja posmrtnega življenja in bo postavljena v newyorški Central Park, kar je precej nenavadna izbira za zvrst, ki se običajno zateka k starim temačnim utesnjenim hišam. Odločitve, ki jih boste sprejemali, bodo do določene mere vplivale na razplet zgodbe, pri tem pa boste reševali veliko ugank, šlo ne bo niti brez boja. Okolje bo po besedah avtorjev doseglo neverjetno stopnjo interaktivnosti, zaradi česar so dodobra zapregli tudi najnovejšo različico fizikalnega pogona Havok.

Zlasti zanimiva je struktura same igre, ki močno spominja na napete nanizanke, kot sta *Skrivnostni otok* in *24* – naloge bodo sestavljene tako, da boste na vsake pol ure prišli do nekakšnega zaključka in celo uzrli zaključno sekvenco, čemur pa bo sledil kratek namig kaj vas čaka v naslednjem "delu". Dober način, da radovednost premaga strah pred nadaljevanjem!

Pripravite se na bitko za lastno življenje v obsežni, razvijajoči se pustolovščini z "realističnim" fizikalnim pogonom.

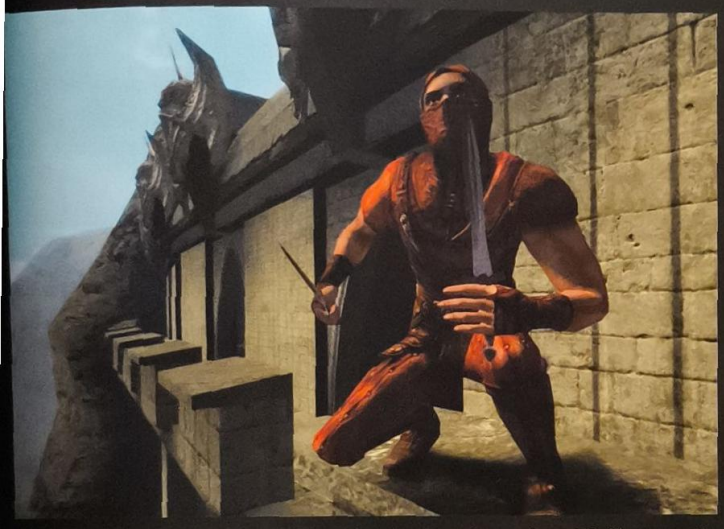
Dark Messiah Might and Magic

Ravno ko je *Oblivion* razbil mit, da meči, čarovnije in prvoosebna perspektiva ne gredo vštric, se je na obzorju pojavila igra s podobnim pristopom. Nas muči radovednost...

PCFormat se skriva. Skrivamo se zato, ker pred nami topota črnerni kiklop, velik kot avtobus. Tukaj je tudi precej neugledno opremljen tip, ki juriša proti velikanu in fanatično maha s svojim mečem... to *moramo* videti. Že po trenutku jalovega napadanja gležnjev pošasti pa ta pogumnega viteza iztrga s trdnih tal in mu nameni radovedni pogled z velikanskim očesom. Ko se obrne proti nam, lahko skorajda slišimo mehanizme, ki meljejo znotraj lobanje okorne pošasti. In nato v delčku sekunde zaluča vitezovo mlahavo telo proti našemu skrivališču, pri tem pa razsuje zaboje, za katerimi čepimo, in povzroči precejšnjo škodo. Naj povemo še enkrat: sovražnik je pobral drugi računalniško vodeni lik in ga uporabil kot orožje zoper nas. Potrebovali bomo večji meč...

To je *Dark Messiah*, drugi pohod serije *Might and Magic* v svet prvoosebne perspektive (*Legends*, klon *CS* iz leta 2001, je bil dokaj neuspešen). Igro smo si prvič ogledali na dogodku Leipzig Games Convention in bili smo navdušeni nad interaktivnimi okolji. Ta mesec pa smo ulovili letalo za

Ljudje uživajo geografske prednosti domačega terena, vendar dejstvo, da ga morajo tokrat braniti, namiguje, da so v težavah.



Morilec iz večigralskega načina bi lahko bil strašansko zabaven. Le nekdo bi mu moral povedati, da se sprehaja v pižami.

Lyon, dom Arkane Studios, da bi si ogledali, kako igra napreduje.

V *Dark Messiah* se boste postavili v vlogo čarovniškega vajenca, ki mu učitelj dodeli posebno nalogo: regentu Stonehelma mora izročiti določen artefakt. Na žalost pa v mesto prispete ravno takrat, ko je na robu spopada med nekromanti in ljudmi, bitke, ki bo zanetila veliko večji konflikt. Povrhu tega po vašem drobovju plava demon, ki vas kar naprej poskuša prisiliti, da bi sledili tisti poti, ki jo izbere on. Pri vsem tem imate veliko motivacije za iztrebljanje orkov, goblinov in drugih podobnih nasprotnikov, ne da bi vas za vaše početje doletela kazen.

Arkane Studios očitno premore zelo ambiciozno ekipo, eno izmed redkih, ki se je spoprijela s priljubljenim pogonom Source podjetja Valve in ki popolnoma izrablja kodo fizikalnega pogona, zato smo se odločili, da bomo iztegnili svoje novinarske kremplje in razvezali jezike nekaterim razvijalcem. "Najprej smo začeli z lastnim pogonom, lastnim sistemom osvetljevanja in lastnim fizikalnim sistemom, vendar smo videli, da bo zelo težko, saj smo želeli v sistem bojevanja vpeljati veliko fizikalnih zakonitosti, da bi ga naredili zanimivega in pristnega," nam je povedal Julien Roby, razvijalec igre in projektni vodja pri Arkane Studios. "Ekipa Valve je takrat predstavljala *Half-Life 2* na E3, zato smo z njimi navezali stik, saj je Raphael [Colantonio], vodja razvijalske ekipe, že poznal nekatere člane te ekipe. Všeč jim je bila naša prejšnja igra, *Arx Fatalis*, o kateri smo se pred tem že pogovarjali. Takoj je navezal stike in vprašal, če jih zanima licenciranje pogona, in odgovorili so pritrdilno."

"Najboljša stvar je, da je fizika integralni del igre. Vplivala bo na način, na katerega boste igro igrali"

JULIEN ROBY Razvijalec in projektni vodja pri Arkane Studios

RAZREDNI BOJ

Razgibana domišljijska vojna je prednost večigralskega načina

Pri *PCF* smo imeli priložnost vznemirljivega prvega vpogleda v večigralski način, ki bo vključen v *Dark Messiah*. Večigralska kampanja, ki jo je razvil zunanji sodelavec Kuju (odgovoren tudi za spretno napisano omrežno kodo za konzolne različice *Call of Duty*), se dogaja znotraj zgodbe o naraščajočem konfliktu, vendar v veščine, ki so na razpolago v enoigralskem načinu, vnaša razredno strukturo. Kampanja se odvija na petih zemljevidih, ki so postavljeni v vrsto – na eni strani imate utrdbo ljudi, na drugi brlog nemrtvih, vmes pa ostale tri teritorije. Igra postane podobna vleki vrvi, pri kateri ima vsaka ekipa geografske prednosti na svojih teritorijih, zemljevidi na sredi pa so popolnoma nevtralni. Točke izkušenj, ki jih lahko izrabite za izboljšanje veščin, se lahko prav tako prenesejo med rundami, kar zagotavlja, da se zagon ohranja skozi celo kampanjo. Obe rasi lahko izbirata med petimi različnimi razredi.

MORILEC

Čeprav so v neposrednem spopadu šibki, se lahko morilci skrijejo v sencah, tiho premikajo in z dovolj velikim številom točk izkušenj sčasoma dobijo sposobnost, da postanejo popolnoma nevidni.

BOJEVNIK

Bojevniki so mojstri neposrednih spopadov, drzni posamezniki v vaši ekipi, ki se bodo zapodili v bitko s širokim mečem in ščitom ter sekali sovražnike kot norci.

SVEČENIK/SVEČENICA

Na prvi pogled se morda zdi, da so svečeniki nekakšni bojazljivci, vendar so sposobni odkriti zakrinkane ubijalce, ki so se priplazili v vaše bojne vrste. Prav tako pa lahko povzročajo veliko škode z magičnimi uroki.

ČAROVNIK

Če vidite preko bojnega polja leteti ognjeno kroglo, obstaja velika možnost, da jo je tja zabrisal eden izmed vaših pogumnih čarovnikov. Ti so magični borci večigralskega načina *Dark Messiah*, sposobni raznovrstnih napadov iz daljave.

LOKOSTRELEC

Ostrostrelci imajo sposobnost ostrostrelskega napada iz daljave s pomočjo približanega pogleda, s katerim lahko povzročijo ogromno škode posameznim tarčam. Če se jim približate, pa bodo popadali kot vreče krompirja.

Noga v ustih

Pozabite na zaletavanje v stole: *tako* je treba uporabljati fizikalni pogon igre

Dark Messiah morda ne izrablja fizikalne tehnologije novih kartic, premore pa ukaz za brco, ki je preprosto odličen, saj dodeli hitro brco vsakomur, ki se znajde pred vami. To so lahko deske, zabite preko vrat, sod ali pa mehko meso sovražnikovega obraza. Najboljše pri tem pa je, da brca sovražniku ne povzroči samo poškodbe, temveč ga hkrati prisili, da se opoteče nazaj, kar pomeni, da lahko zrinete gobline v bodičaste pasti, ki krasijo stopnjo, ali pa jim "pomagate" pasti v enega izmed prepadov, ki so na gosto posejani po svetu *Dark Messiah*. Vse to je seveda nadvse zabavno. Brca je kajpada lahko bolj profesionalno uporabljena kot del verige napadov, kar vam prihrani čas za izvedbo tistega usodnega težkega udarca.

***Dark Messiah* je v celoti posejana s tisto vrsto grdih, bebavih okrutnežev, ki zahtevajo pozornost vašega meča.**

REAKCIJSKI ČAS

Prednosti pogona Source so očitne od trenutka, ko vstopite v svet igre *Dark Messiah* – če boste na primer brcnili sovražnika proti vratom, ki so zabita z lesom, bo zgrmel skozi in leže na trebuhu pristal na raztreščenih deskah. Ekipa pa je trdno odločena, da bi take stvari morale biti več kot samo zanimivost. "Najboljša stvar je, da je fizika integralni del igre," je razložil Roby. "V prvih igrah s fizikalnim pogonom je bil na mizi postavljen lonček in če ste se mu približali, je padel na tla ali pa ste ga lahko pobrali. Kar poskušamo doseči mi, je, da bi bile fizikalne zakonitosti zares vključene v igro, tako da boste v spopadu lahko na primer v nekoga vrgli sod ali pa razbili police in vse reči, ki so bile postavljene na njih, bodo padle na sovražnika." Zdaj, ko realistična fizika v igrah ni več nobena novost, je to osvežujoči obet za lastnika licence Source. To pa ne pomeni, da realistični fizikalni svet ni ustvaril nekaterih zabavnih stranskih učinkov. Veliko se je govorilo o posnetku iz igre, v katerem orku spodrsne na kosu ledu, ki je vržen na tla, tako da pade v prepad, Roby pa meni, da gre pri tem za veselo nesrečo: "Kos ledu je bil programiran, da bi prisilil računalniško vodeni lik, da zdrsne, vendar se nam je posvetilo, da bo zato, ker tip pada po fizikalnih zakonitostih, pravzaprav padel v prepad, če boste kos ledu postavili na pravo mesto." Takšen stil improvizacije je nekaj, kar si Arkane prizadeva gojiti pri igralcih in jim tako omogočiti, da sami odkrijejo logične posledice fizikalnega pogona igre: "Eden izmed ciljev igre je bil omogočiti igralcem, da lahko z orodji storijo tisto, kar tudi mislijo, da lahko storijo. Če se zdi, da je nekaj možno, potem bi tudi moralo biti. Na primer pri uporabi strele: če so dva ali trije NPC-ji v vodi, vi pa proti njim namerite urok za strelo, jih boste usmrtili z elektriko."

DOBRO IZPELJANO

Eden izmed novih elementov, za katerega smo izvedeli med našim obiskom Arkane Studios, so bile spektakularne usmrtitve. Med standardnim sekanjem in mlatenjem se na robu zaslona prikaže merilec adrenalina. Ko je poln, lahko sovražnika pokončate v trenutku z vsakim orožjem, ki je pri roki – v našem primeru tako, da smo zasadili meč v sočno orkovo meso, nato pa smo ga s pomočjo dobro postavljenega čevlja izvlekli in poslali dotičnega mrtvega orka proti tlom v počasnem posnetku. Načini usmrtitev se spreminjajo glede na posebne napade, ki so značilni za posamezna okolja, vse do mogočnejših različic magičnih urokov, odvisno od vaših specifičnih veščin. Če ste izurjeni v telekinezi, lahko sovražnike dvignete v zrak in jih kot z gravitacijsko puško zalučate v eno izmed številnih fizikalnih pasti, ki so nametane po zemljevidih.

"Domišljijska zvrst doživlja ponovno rojstvo – danes je nedvomno bolj priljubljena, kot je bila pred petimi leti"

ROMUALD CAPRON glavni menedžer pri Arkane Studios

Drugo področje, ki so mu pri Arkane posvetili posebno pozornost, je umetna inteligenca. Za začetek se veliko sovražnikov zaveda okolja, ki jih obdaja, prav tako pa vedo, kako lahko najbolj učinkovito poškodujejo vaše krhko telo. Kadar se srečajo z igralcem, preverijo seznam vseh možnih reakcij in izberejo najbolj enostavno in najhitrejšo metodo napada – bodisi neposreden juriš z

Urok za zamrzovanje je vizualno osupljiv, omogoča pa vam, da raztreščite vaše sovražnike z dobro usmerjeno brco v gobec.

Zombiji so sicer preveč zabiti, da bi lahko uporabljali fizikalne pasti v okolju, vendar so absolutno neizprosni, kadar vas zasledujejo.

UMETNOST MESTA

Vizualni stil *Dark Messiah* je našel navdih v zgodovini....

V Dark Messiah je bilo vloženega veliko časa in razmisleka, da bi zagotovili, da bodo okolja v igri prepričljiva. Kot začetno točko je Arkane za mesto ljudi Stonehelm vzel zgodovinske zgradbe, ki pa jih je nato nekoliko spremenil. Guillaume De Butler iz Ubisofta je razkril razmišljanje, ki stoji za takšno zasnovo: "Če želite imeti nekaj originalnega, nekaj, kar bo trajalo in ne bo šlo iz mode, morate za osnovo vzeti realnost in obstoječe stvari." Christopher Carrier, glavni razvijalec stopenj pri Arkane Studios (na sliki), se strinja: "V Lyonu imamo veliko stare arhitekture, v bližini pa so majhna srednjeveška mesteca. Vendar tukaj ne gre za srednji vek, temveč za domišljijo." Seveda ima vsaka rasa svoj edinstveni slog – goblini na primer naseljujejo ruševine, medtem ko orki gradijo majave barake in potke, ki objemajo robove pečin.

Izboljšajte veščine magičnih disciplin in nikoli več ne boste potrebovali mikrovalovne pečice.

In vi ste mislili, da je zoprno, ko se z rokavom plašča zataknete za kljuko vrat? Namenite dobro misel tem revežem.

Če vaš lok opremite s puščico, na katero je pritrjena vrv, lahko plezate po zidovih in dosežete oddaljene skalne police. Ali pa z njo pobijete orke.

opletajočimi okončinami ali pa sekanje vrvi visečega mostu, na katerem stojite. Ena izmed najbolj impresivnih stvari, ki smo si jih ogledali, je bila ta, da se vam sovražniki, kadar merite nanje, na primer ko izvlečete lok, poskušajo aktivno umakniti iz strelskega dometa – končno igra, v kateri sovražniki več ne drvijo brezglavo proti vam, ne da bi jih pri tem skrbela njihovo neizogibna smrt. To se nanaša celo na izogibanje izstreljenim ognjenim kroglam. Različne vrste bitij imajo prav tako svoje mesto v "prehranjevalni verigi", kar pomeni, da igralec ni zmeraj prva prioriteta v spopadu in da bodo sovražniki z užitkom napadli drug drugega, če bodo prepuščeni lastni presoji. Fantastična ideja pa je tudi to, da je seznam možnosti, ki je na razpolago sovražniku, odvisen od njegove inteligence – tako ne boste videli zombija, ki bi poskušal na vašo betico zrušiti kip, če ga boste na primer zmotili pri izpolnjevanju prijavnice za Menso.

Vse, kar smo videli, kaže na to, da bi lahko bil *Dark Messiah* precej posebna igra. Svet je čudovito realiziran, fizikalni pogon pa je resnično aktivni del igre in ne le spremljevalna posebnost. Zaradi navdušene ekipe in pikolovskega oblikovanja bo igra ponujala nekaj dramatičnega in vznemirljivega vsem tistim, ki jih običajno odbija razvodenela struktura RPG. "Domišljijska zvrst doživlja ponovno rojstvo zahvaljujoč *Lord of the Rings*," je prepričan Romuald Capron, glavni menedžer Arkane Studios, "zato je vsekakor bolj priljubljena danes, kot je bila pred petimi leti." Upamo, da to pomeni, da je celo v našem razvajenem, svetu po *Oblivionu* v srcih igralcev še zmeraj dovolj prostora tudi za domišljijski slog bojevanja in "realistično" fiziko *Dark Messiah*. **PCF**

Kljub temu, da večino časa preživijo v boju z zlobnimi nekromanti, ti vestni možje še zmeraj najdejo čas za loščenje svojih oklepov do visokega sijaja.

TIH IN SMRTONOSEN

Hitman Blood Money

Vrnil se je z bolj sijočo plešo kot kadarkoli prej. Pa je še sposoben zadati žrtvi smrten udarec?

Založnik Eidos **Razvijalec** IO Interactive **Na spletu** www.hitmanbloodmoney.com

To ni prav – sploh. Ta igra bi se morala vrteti okoli radosti tihega umora, brez čustev in trzanja obrvi. Namesto tega vam bo že uvodna vadbena misija dala precej srhljivo globok razlog za umor prve žrtve. Rutinskemu "ne sprašuj, le opravi svoje delo" se na terenu tako pridruži še osebni nivo, ki rahlo podvomi v pravilnost vsega skupaj. Temu dodajte še patetično žrtev, ki na koncu pade na kolena in bridko potoči solze kesanja. Mi smo se kar nekako neprijetno počutili ob tem, resnično. Profesionalno ubijanje, sama narava krivde in etika maščevanja. A, hej, ko nam je nekaj sekund kasneje uspelo prebroditi prvo krizo, smo njegove možgane s kladivom razreščili po zidu, preden bi sploh utegnil pomoliti očenaš. Tup.

Gre samo za enega od "rahlo" neprijetnih trenutkov v igri *Blood Money*, ki pa se dokaj uspešno izogiba čerem, na katere bi nas utegnil zapeljati moralni kompas. Razlog za to je preprosto nezdravo nagnjenje in ljubezen do ubijanja, ki ga igra kaže – minirajte raženj svoje žrtve, treščite nanjo klavir, potisnite jo skozi okno spalnice, zadavite jo kar tako, ko želi odigrati nekaj not na violončelu; vsaka stopnja je polna različnih možnosti in poti, ki vas vodijo do končnega cilja – do groba vaše žrtve.

OGLEJTE SI ŠE...
- >> *Splinter Cell Chaos Theory* Ubisoft
- >> *GTA: San Andreas* Rockstar
- >> *Thief: Deadly Shadows* Eidos

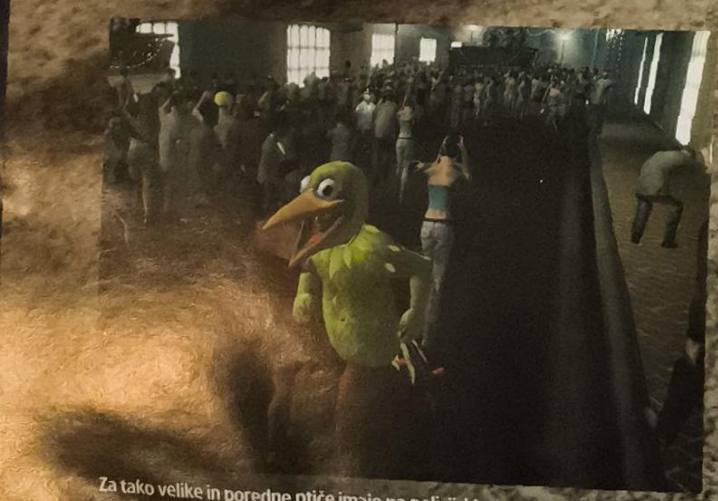
Seveda vas na niti eno izmed teh poti igra ne prisili. V vlogi Agenta 47 (tistega človeka brez obrazne mimike in ene same dlake na telesu) vas naročniki v spremljavi vaših visokotehnoloških orožij (no, mogoče klavirska struna ni ravno novodobni izum, služi pa svojemu namenu) pošiljajo na različne konce sveta, kjer morate namesto njih opraviti umazano delo. Kajpada za mastne denarce – ali pokojnino, če želite. Kako boste opravili svojo nalogo, razvijalci prepuščajo zgolj vam. Na celotni sceni boste uzrli veliko pripomočkov, s katerimi si boste olajšali delo ali pa jih boste potrebovali, če boste v primeru ponesrečene akcije morali goltati prah in se nekam potuhniti. Stražarji bodo pazili na vas z budnim očesom ter vas odganjali stran od zaprtih področij (razen če nekje ne izbrskate uniforme katerega izmed njih), namesto, da bi se takoj preklopili v način "Tu ga imamo!

"Minirajte raženj svoje žrtve, treščite nanjo klavir, potisnite jo skozi okno spalnice"

Streljaj!". Časa za odkrivanje grozovitih pristopov do tarče bo zato več kot dovolj.

RAZVPITI PLEŠKO

Stopnje so prepričljivo izdelane, ogromne in polne stražarjev, orodij, varnostnih kamer in nedolžnih mimoidočih. Serijiju je tokrat dejansko uspelo narediti korak proti temu, da bi igralci lahko občutili, da svet znotraj igre dejansko živi in diha. Ena izmed stvari, ki pa so pripomogle k temu, da boste prekleto pazili, kaj počnete, pa je tudi vaša stopnja razvpitosti. Gre za v osnovi precej preprosto stvar, ki je zelo podobna tisti stopnji iskanosti v *GTA*. Če vam uspe od trupla oditi, ne da bi vas pri tem kdo zasačil, se



Za tako velike in poredne ptiče imajo na policijski postaji prav posebno kletko.

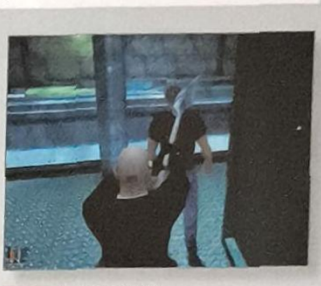
Časopisi poročajo o tem, katere sledi ste puščali za sabo in koliko vedo o vas gospodje policisti.

50 načinov, kako končati življenje

Le kako naj te fentam? Počakaj, bom preštel vse poti...

1 KLAVIR!
Groucho Marx te osvobaja! Še bolje, vaša tarča bo nosila ptičji kostum. Nič boljšega za nekaj situacijske komedije. Peklenski stroj skrbno postavite in potem le počakajte, da se gospodična vrne.

2 SEKS!
Mogoče ni tako strašljivo kot v filmu *7even*, to pa je po eni strani tudi dobra stvar. Nasujte zmletega nosorogovega roga modelu v pijačo, uživajte v brezplačnem voajerizmu in ga ugonobite, ko se bo na balkon odpravil na post-koitalni dim.



3 LOPATA!
Poslali so nas dol v Louisiano in tam smo videli tarčo, kako stoji za vrtnarsko lopato. Preprosto nismo se mogli upreti in razbili smo ga kot kanto, brez najmanjšega pomisleka. Prava scena. Klang! Tup! Lahko noč...

bodo možje v modrem zgolj praskali po glavi, če boste za sabo puščali krvavo sled v obliki postranske škode, pa bodite pripravljeni na to, da bo vaš bedni fris na ulici kmalu pričel povzročati pravo paniko, saj bo čez prvo stran časopisa napleskana velika pleša. Tihotapljenje je ključno, če si želite kaj miru na naslednji stopnji.

V zgodnejših delih serije se vas je kaznovalo s smrtjo, kadar so stražarji odkrili kakšno truplo, ki ga niste skrili, tu pa imate na voljo še vedno izhod v sili – orožje v roke in poka-poka po nepridipravih. Če se boste znašli v škripcih, si lahko sposodite katerega izmed mimoidočih ter ga uporabite kot človeški ščit, če pa je kak stražar dovolj blizu vas, mu lahko flinto kar izpulite iz rok. Vse skupaj se lahko hitro sprevrže v umazano dogodivščino, a vas bo vsaj obdržalo v igri. Nemara vam uspe zbežati za ovinek, dobiti preobleko ter čez čas, ko se prah poleže, poskusiti seveda znova.

Takšno veliko nasilje bo zahtevalo tudi veliko denarno žrtev in da bi vam uspelo po koncu opravljene stopnje podkupiti in poslediično pomiriti vse vpletene strani, boste morali seči globoko v žep, če je sploh kaj tam. Drug način je seveda, da preprosto eliminirate vse potencialne priče na prizorišču, ko enkrat nastane kaos. Tako ali tako se bo našel kdo, ki ga bo prijelo, da bi se igral junaka, ko bo na tleh uzrl ležečo pištolo. Je pa res, da streljanje v zatilje ljudi, ki se skrivajo pred vami, ni ravno oblika zabave, ki vam jo založnik na škatli igre obljublja.

Opsa, tole zna biti precej drago.

ČAS ZA UDAREC

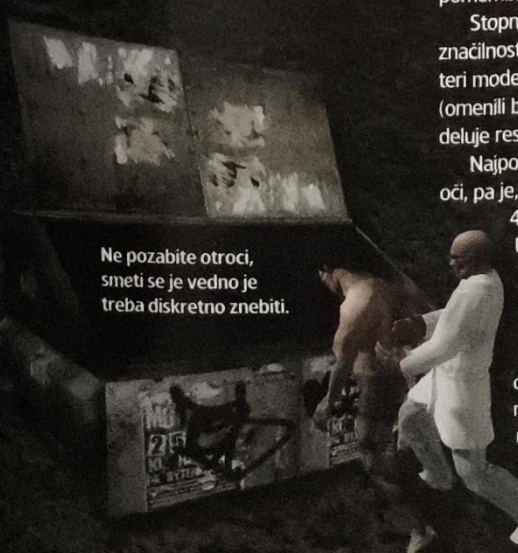
Blood Money je poln neprijetnih podrobnosti. Če koga lopnete z lopato po glavi, bo pljusknilo po steni, žrtve strelov se bodo zvijale po tleh in ob tem na ves glas kričale in pravzaprav smo se že po nekaj stopnjah odpovedali uporabi kladiva (razloga raje sploh ne bomo navajali). Profesionalno ubijanje je pač srhljivejše, kot merjenje proti gozdu na fronti in upanje na zadetek. In čeprav igri uspe prepričljivo dokazati, da se je z nekaj volje in potrpežljivosti mogoče maščevati še tako zastraženemu nepridipravu, ji v prid ne govori dejstvo, da v njej zija polno majhnih, a pomembnih tehničnih lukenj.

Stopnje so tako polne raznih odprtin in značilnosti, ki jih ni mogoče uporabiti in nekateri modeli likov se v igri nenehno pojavljajo (omenili bomo samo stopnjo Mardi Gras), kar deluje res pusto.

Najpomembnejša stvar, ki prav bode v oči, pa je, da postaja celotna kariera Agenta 47 iz serije v serijo bolj enostavna. Umetna pamet je polna debilov, ki se bodo ob alarmu pričeli drenjati skozi ena vrata sobe, vi pa jih boste na drugi strani pričakali z uzijem in jih kosili kot solato. Nekaterih likov se je prelahko znebiti, igra kar namiguje na določene situacije (recimo hladilnik v stranišču poleg pisoarja in podobne scene, ki nekako ne prepričajo). Tudi možje postave pristavijo svoj piskrček neumnosti – ob odkritju trupla bodo sicer zagnali vik in krik ter pričeli nekako preiskovati okolico, je pa res, da bodo to hitro opravili, trupla spravili v plastične vreče in zgodba se bo lahko nadaljevala. To ubija napetost v igri in tisti občutek, da boš moral, če ga slučajno pihneš, celoten postopek akcije premisliti še enkrat.

"Že po nekaj stopnjah smo se odpovedali uporabi kladiva..."

Ti ubijalci vzdušja nam pravijo, da je "sedeminštiridesetico" mogoče še bolj izpiliti. Vendar obstaja velika verjetnost, da se boste ob igranju precej zabavali. Celo tako zelo, da se boste kljub dejstvu, da je celotno igro mogoče preigrati v slabem vikendu, znali vedno znova vračati na nekatere stopnje. Veliko je namreč načinov, na katere jih lahko rešite. Hej, *Blood Money* ni brez napak, predstavlja pa trenutni vrhunec serije. **PCF**



Ne pozabite otroci, smeti se je vedno je treba diskretno znebiti.

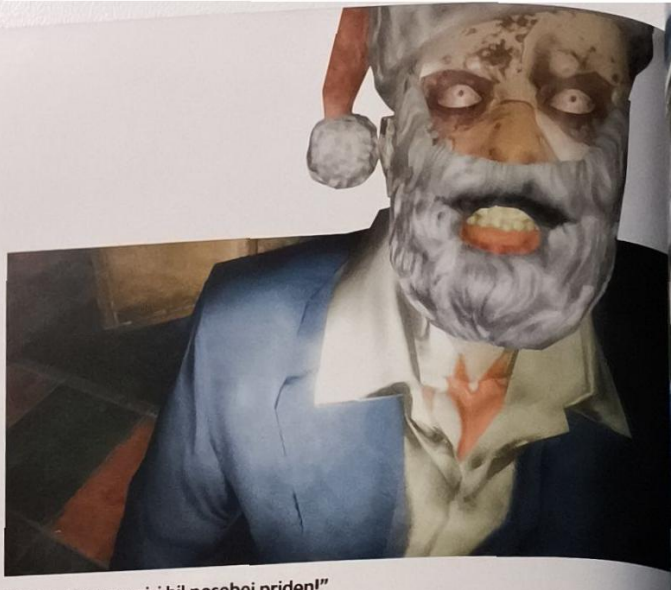
Min 1,5GHz, 512MB RAM, grafična kartica FX/9500 ali boljša

Opt 2,4GHz, 1GB RAM, grafična kartica X800/6800 ali boljša

Večigralstvo Ne obstaja

86% **PCF pravi...** "Usodno zabavna, ki pa ji na žalost ponagaja nekaj površnih zaključnih podrobnosti."

Preluknjani narkomani služijo kot izvrstna oglasna deska.



"Sinko, letos pa nisi bil posebej priden!"

Sam *Photoshop* ne bo dovolj, da bi rešili videz tega ubožca.

Ta nežen objem bo treba prekiniti z gasilsko sekiro.

CEV V ROKE

Condemned
Criminal Origins

Ljubitelji klavstrofobije, TV serije *CSI* in temnih, zapuščenih zgradb se bodo tukaj počutili kot doma...

Založnik Sega **Razvijalec** Monolith Productions **Na spletu** www.condemnedthegame.com

Gotovo poznate občutek, ko namestite igro in nimate pojma, kaj vse lahko od nje pričakujete. Takrat vam vaša domišljija postreže s celo vrsto idej o tem, kakšne vse dobrote vas čakajo za gumbom za zagon igre. Morda vas čakajo divji pregoni z avtomobili, v katerih boste rušili stojnice s sadjem, morda nori strelski dvoboji, v katerih boste lahko pošiljali svinec v pet smeri hkrati, morda bo kje vmes končno skrita simulacija striženja ovac. Razburljivo, kajne? Škoda je le, da v 99 odstotkih primerov igra ni niti pol tako dobra, kot ste upali, ko ste prvič zagledali sprednjo stran škatle DVD-ja ali celo ko ste se že znašli v igri in naredili prve, previdne korake.

In tako smo ta opis, ne da bi vi sploh karkoli posumili, pripeljali do *Condemned: Criminal Origins*. Ko smo delali prve korake po igri, raziskovali prvi kraj zločina, opremljeni z nekaj zares tehnološko vrhunskimi forenzičnimi orodji, smo dobili vtis, da bi to končno lahko bila igra, na katero so vsi ljubitelji televizijske serije *CSI* tako dolgo čakali. Raziskovanje različnih primerov, zbiranje dokaznega gradiva, iskanje in zasledovanje osumljencev in njihova aretacija, ki bi se vedno končala po spektakularni akciji... vse to bi lahko sestavljalo zares dobro igro, ob kateri bi brez težav prebedeli noč ali tri. Na žalost pa ne mine veliko časa, ko morate že spraviti v žep beležko (no, pametni telefon) in posodice za zbiranje dokazov ter se podati v zelo temačen in skrajno linearen lov na zločinca s pogledom iz prve osebe. Ta igra je vse prej kot kakšen *Hitman*.

Ko boste enkrat preboleli začetno razočaranje in temu primerno prilagodili svoja pričakovanja, bo vaše navdušenje ponovno začela pogrevati prav unikatna atmosfera, ki preveva celotno igro. A tudi to navdušenje bo spet postalo hladno kot postelja jezne Eskimove žene, ko se vam bo enkrat posvetilo, da celotno igralno izkušnjo sestavlja serija enih in istih bojev proti zanemarjenim zombijem z različnimi kosi vodovodne napeljave..

VELIKA PRIČAKOVANJA

Grafični slog zelo spominja na pradavni karneval kletvic z imenom *Kingpin*, z njim pa deli tudi veliko nagnjenost k bojem brez strelnega orožja. Dejansko je tu način igranja še najbolj podoben kakšnim pretepaškim igram v slogu legendarnega *Final Fighta*, le da boste na dogajanje gledali iz prve osebe. S težavo in prav zares nadležno počasi se boste prebijali skozi preveč temne stopnje, kjer bo večino časa osvetljen samo osrednji del dogajanja, česar vaši živci gotovo ne bodo sprejeli z odobravanjem in se bodo začeli kmalu odzivati z besnim trzanjem. Poleg tega pa med stopnjami ne boste dobili priložnosti, da bi razbijali avtomobile s palicami za baseball, kot v prej omenjenem *Final Fight*.

OGLEJTE SI ŠE...

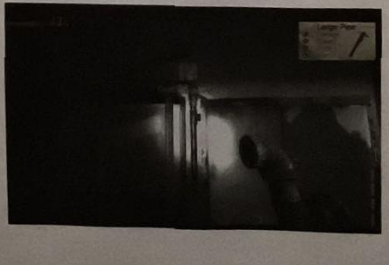
>> **Kingpin: Life of Crime**
Interplay
>> **Final Fight**
Capcom
>> **The Suffering:**
Ties That Bind
Midway

Število nabojev je omejeno in nikjer ni števca, *tako da boste morali vse preverjati ročno.*

Forenzična orodja so zamujena priložnost. Tiste "kul" igračke lahko uporabite samo takrat, ko vam igra to dovoli s sporočilom na zaslonu, poleg tega pa jih ne morete shraniti za kasneje, saj vaša orožja izginejo ob koncu vsakega poglavja. Hval ne bomo stresali niti v smeri umetne inteligence. Računalniško vodeni liki reagirajo samo, ko se jim dovolj približate, ko se oddaljite od njih, pa spet padejo nazaj svoje trdno v zimsko spanje.

Ne moremo se počutiti drugače kot zavedeni. Vse tiste zabavne forenzične igračke so čista izguba časa, saj se boste večino igre plazili naokoli po zatemnjenih prostorih in iskali nekoga, ki bi ga lahko počili po betici z delom centralnega ogrevanja. Če se oblikovalci *Condemned: Criminal Origin* ne bi odločili, da bodo izdelali izključno akcijsko igro in bolje izkoristili potenciale idej, ki so jih že nakazali, bi tale opis gotovo zaključili z bolj pozitivno noto. **PCF**

Cevovodi
Ali so vse cevi enako dobre?



Nekatere odločitve v življenju so težke. Denimo tiste, ko se odločate, kateri kos topega orožja boste uporabljali odslej. Preden iztrgate kos vodovoda, vam okvirček na zaslonu pokaže njegovo primerjavo z vašo trenutno izbiro (moč, hitrost, obramba in doseg). Ah, ta realizem.

Min 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 2.4GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

67% **PCF pravi...** "Odličen zvok in videz, vendar neutrudno ponavljajoče se dogajanje."

NOVA SERIJA IGRIČARSKIH USPEŠNIC

CENA POSAMEZNE IGRE

3.990 SIT / 24,99 €

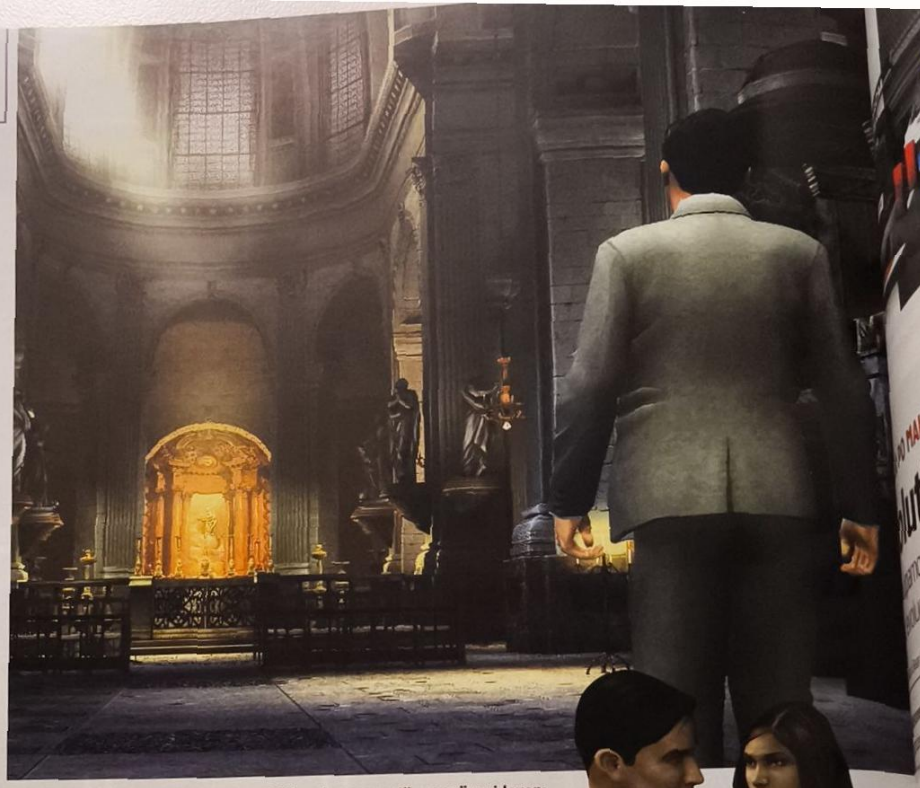
ŽELIŠ BITI VEDNO NA TEKOČEM Z NOVOSTMI V SVETU IGER?
ZA BREZPLAČNO OBVEŠČANJE POŠLJI ELEKTRONSKO POŠTO Z ZADEVO **GAME** NA DISTRIBUCIJA@VIDETOP.SI

NEVERJETNE CENE! PAKETI DVEH IGER ZA SAMO 5.990 SIT / 24,99 €

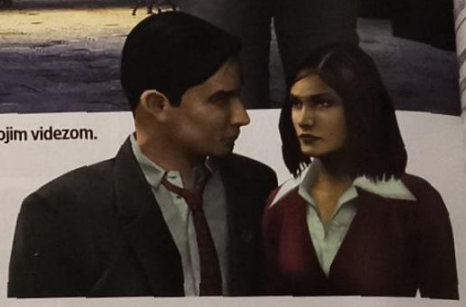
IGRE IN ŠE VEČ PAKETOV SO NA VOLJO V VSEH BOLJE ZALOŽENIH TRGOVINAH Z IGRAMI.

Za kriptologinjo je tale Sophie kar dobro podučena v samoobrambi.

Skakanje naokoli in kričanje na ljudi "Kje je sveti gral??!?!" je prineslo bolj uborne rezultate.



Da, prihaja s konzole, a določeni predeli igre le presenetijo s svojim videzom.



MOŽGANI Z JAJCI

The Da Vinci Code

Na našo žalost, se ne bomo mogli plaziti naokoli v podobi albino meniha s konicami, zasajenimi v stegno

Založnik 2K Games **Razvijalec** The Collective Web **Na spletu** 2kgames.com/davincicode

Naj gre za nekaj peklenskega ali božjo mast, Da Vincijeva šifra se je zgodila, OK? Verno, da so mnenja o njeni verodostojnosti deljena, nekateri mislijo, da gre za blazno proticerkveno zaroto proti vsem tistim mamkam, ki ob nedeljah sopihajo proti farni cerkvi, kot da brez njih njegova gnada, g. župnik, niti prvega stiha iz *berila ne bo mogel preskiliti, spet drugi so* mnenja, da gre za blazno inovativno pripoved posledic mladostnih norčij J.K.-ja. No, sploh ni važno ali se s kolobocijo strinjate ali pač ne, važno je, da ne more nikoli *predstavljati krave, ki bi igričarski industriji* nesla zlata jajca, ker bi pač ta (ob nerealni predpostavki, da bi bili prežvekovalci zmožni izleči nekaj z lupino) nedvomno bila večja od tistih, ki jih običajno zmorejo znesti kokoši.

Gre za *tretjeosebno miselno igro, ki se* navdušuje nad umetnostjo (nov zapis med zvrstmi iger, ki jih pozna naša revija), in ki vas bo pahnila na sredo bitke s časom, obupne dirke okoli planeta v iskanju... pravzaprav smo popolnoma prepričani, da natanko veste, kaj boste iskali. Zagotovo pa ne veste, da boste kaj kmalu po tistem, ko boste dodobra zagrizli v igranje, spoznali, da je pred vami pravzaprav dovršena in um precej obremenjujoča avantura.

Na žalost je prva stopnja "de da Vinčijeve šifre", ki je med drugim zasnovana tako, da *igralca seznani z nadzornim sistemom*, slogi igranja in zgodbo, izdelana tako, da vas bo pravzaprav pričelo vleči v nasprotno smer. Predolge vmesne sekvence, malošteviInost točk za shranjevanje položaja in omejena interakcija z okoljem preveč napolnjujejo predel Louvrea, in dokler ne boste prispeli vse do cerkve Saint Sulpice, vas bo že pošteno mikala *tista kombinacija tipk [Alt] + [F4]. A tam igra* pokaže svoj potencial – vrnitev slavnih dni iger, ki so od igralcev zahtevale, da so poleg tipkovnice imeli na mizi nameščeno še pisalo z beležnico. Da, treba bo ponovno razbijati nekaj *miselnih oreščkov.*

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Broken Sword: The Sleeping Dragon**
THQ
>> **Myst**
PXL Computers
>> **Dreamfall**
Empire

Trd oreh?

Pravcati sudoku, a s črkami namesto številk

Razvijalci so si privoščili nekaj svobode in uganke zasnovali tudi rahlo po svoje ter v igro dodali tudi nekaj povsem novih. Razvozlavanje šifer je seveda svojevrstna poslastica, ki vam jo nadvse privoščimo, priporočamo pa vam tudi, da se vanje ne zaletite s polno paro. Raje počasi, korak za korakom.

PRIMERNO SVETO

Lepo od razvijalcev, da so se potrudili in v igro spravili nekaj resničnih lokalnih značilnosti, katere so prav tako prijetno opremili s spodobnimi teksturami, ki se pritajeno raztezajo čez drugače kar opeharjeno sceno. A toplo sevanje izhaja od vašega reševanja miselnih zank.

Jasno, igra ni brez napak in navigacija v menijih je pravcati podvig, zahvaljujoč res čudni postavitvi – kar je sramota, glede na zgodovino in okolja, ki jih lahko v igri obiščete in spoznate. Podobno debilen je boj, pri katerem se boste dodatno spotili in živcirali, kadar vas bosta poskušala lopniti dva nepridiprava hkrati. Tem dogodivščinam pa se v glavnem lahko izognete tako, da se odplazite naokoli, kar na naše presenečenje niti ne predstavlja ene izmed največjih žalosti te igre.

V tem žanru je večina iger popolno razočaranje in v pravo veselje nam je, da je ta potencialna katastrofa ugledala svetlobo dneva v takšni podobi. Kljub brazgotinam, ki jih je pustil hkratni razvoj za konzole, The Da Vinci Code ostaja na srečo čista kombinacija upoštevanja originalnega materiala in domiselnega odmika od rdeče niti, ki bi dejansko utegnila biti všeč vsem, ki jih zaradi mednarodna manije za bukvo tišči na bruhanje. **PCF**

Min	1,8GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt	2,4GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigraištvo	Ne

79% **PCF pravi...** "Ignorirajte medijski pomp in si privoščite to igro kot prosto stoječo možgavščino."

Čudno počena vetrobranska stekla so eden redkih pokazateljev poškodb avtomobilov.

VOŽNJA PO MAKADAMU

Evolution GT

Srčno upamo, da ta simulacija dirkanja ni konec evolucije

Založnik Black Bean Games **Razvijalec** Milestone **Na spletu** www.evolutiongt.com

Milestoneovi poskusi združevanja zvrsti dirkanja in igranja vlog se nadaljujejo z *Evolution GT*. V tej simulaciji boste našli cel kup licenčnih avtomobilov in ostarelega dirkača Gabriela Tarquinija, ki je dovolj smešen pajac, da bi si zaslužil vsaj ime v naslovu igre.

Tarquini, ki trenutno dirka v prvenstvu World Touring Car Championship, je bil privlečen pred kamero, da bi dal nekaj nasvetov vsem nadobudnim dirkačem v *Evo GT*. Na žalost ti nasveti niso zgolj slabi – nikoli nismo slišali, da bi Schumi v zvezde koval tako imenovani "Tiger Effect" – govore ubožca so celo grozljivo slabo zvokovno obdelali.

Dirkanje po hriboviti Korziki ob sončnem zahodu je eden lepših trenutkov v igri.

TEŽAVE NA CESTI

Zahvaljujoč pogonu Renderware je igra na pogled lepa, vendar dirkanje ne daje zadostnega občutka hitrosti, pa tudi veliko število avtomobilov ni poseben užitek šofirati, vsaj dokler se po lestvici ne boste prebili dovolj visoko.

Prav malo dobrega imamo za povedati tudi o umetni inteligenci, drugem pomembnem elementu vsake simulacije dirkanja, ki kaj da nase. Vaši nasprotniki izgubljajo nadzor nad vozilom po zelo naključnem redu, kar pomeni, da so starti dirk v *Evo GT* vedno v znamenju divjih slalomskih zavojev, na katere bi bili ponosni vsi člani družine Kostelić. Ko vas bodo sklatili ob rob ceste, boste sicer penasti od jeze, a ko se bo po prvem krogu situacija umirila in se bodo dirkalniki razpostavili v dolgo(časno) procesijo, boste hvaležni, da ste sploh videli kaj akcije.

Ostali problemi igre vključujejo grozno nedodelane učinke zameglitve pri prikazovanju ponovljenih posnetkov in dejstvo, da ko se igra odloči, da vas je nasprotnik "spravil ob živce", dejansko oslepite. V vseh naših letih za volanom lahko potrdimo, da se to ni še nikoli zgodilo. Enako potrditev smo dobili tudi, ko smo povprašali po vseh sosednjih pisarnah.

Simulacije dirkanja bi morale napetost ustvariti skozi samo dirkanje, namesto da jo vsiljujejo na takšne umetne načine. Pri Monolithovi prejšnji simulaciji *SCAR* smo bili še malo popustljivi, *Evo GT* pa gre pri svoji želji vpeljevanja elementov zvrsti RPG malo predaleč. Poleg tega pa sta *TOCA 3* in *GT Legends* pustila zelo malo prostora na trgu za konkurenco, tako da najdemo zelo malo razlogov, da bi vam priporočili ta neživljenjski poskus. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **TOCA 3**
Codemasters
>> **GT Legends**
Atari
>> **RSCAR**
Lago

Min 800MHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 1.2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo Nič

59% **PCF pravi...** "Precej lepa zadeva, vendar puder tukaj ne more zakriti vseh napak."

Naslednji teden v *SiN Episodes*: Jessica odkrije, da je bila posvojena, Blade pa ugotovi, da afera z JC verjetno ni bila dobra ideja

Tipi z mitraljezi so najtežji nasprot napadajo v velikih skupinah.

Sovražniki. Sovražniki se razpočijo. Tar nekaj sovražnikov. Tudi ti se razpočijo.

Tole je Vortgaunt, vendar z novimi tekstura Le kje so avtorji pobrali ideje?

UKRIVLJENA PUŠKA

SiN Episodes
1: Emergence

Pogosto pohoten, skoraj vedno smrtonosen, ampak niti slučajno originalen – nezakonski potomec *Half-Life 2* je obtičal v prejšnjem stoletju

Založnik EA **Razvijalec** Ritual **Na spletu** www.sinepisodes.com

Pred vami je igra, ki vam zastavlja veliko vprašanje. Kaj sploh pričakujete od prvoosebne strelske igre? S tem opisom vam bomo sicer poskusili predstaviti dobre in slabe strani nadaljevanja nekoč priznane igre (če boste imeli srečo, bomo navrgli še nekaj šal o joških), a končna odločitev o nakupu ali ne-nakupu te igre bo prepuščena vam, odločili pa se boste na podlagi tega, kakšne vrste igralec ste. Prosimo vas, da izpolnite ta vprašalnik, preden nadaljujete z branjem..

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Call Of Duty 2**
Activision
>> **Lula 3D**
CDV
>> **Half-Life 2**
Valve

OMG! PrOn!

Pištole ne pritegnejo igralcev, joški pa

Originalni *SiN* se je pri oglaševanju naslanjal na slike Elexis Sinclaire in igra do danes še ni odrasla. Prvi posnetek pokaže bohoten dekolte Elexis, malo za tem pa se kamera osredotoči na njeno lesketajočo zadnjico. In vaša pomočnica Jessica ves čas razkazuje svoje tangice. No, na nek sprevržen način je vse skupaj celo smešno.

1 Kaj si mislite o streljanju nasprotnikov, ki so skozi celotno igro čisto enaki, pri čemer vam niti enkrat ne bo potrebno rešitve iz zagate poiskati s pomočjo taktike?

a) Odlično! Če bi mi šef verjel, da imam spet pljučnico, bi to počel od jutra do večera.
b) V redu je.
c) Zabavno prvih 20 minut, nato pa začnem na vsa usta zehati.

2 Ali radi uporabljate možgane med igranjem iger?

a) Neee! Smrt, smrt, smrrrrrrrrrrt!
b) V redu je.
c) To je ključni pogoj, da sploh začnem uživati ob igri, ne glede na platformo ali zvrst.

3 Vrata v računalniških igrah bi morala biti...

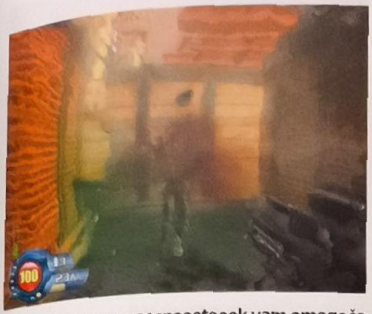
a) Pogosta, kot je to le mogoče, vendar skorajda vedno neprehodna, četudi igralec v njih izstreli dovolj svinca, da bi potopil Avstralijo.
b) Eeee, ne vem.
c) Vključena samo takrat, ko je to potrebno za učinkovito oblikovanje stopnje ali ustvarjanje vzdušja. Zaklenjena so lahko samo, če jih je mogoče tudi odkleniti z rešitvijo uganke ali z določenim predmetom.

4 Joški so...

a) Najboljša stvar na svetu vseh časov, še posebej, kadar so pritrjeni na nerodno oglat računalniško izrisan lik, prekrit z zanič teksturami. Obvezen je obesek med njimi.
b) Dve vreči viseče maščobe.
c) Pravzaprav so krasni, vendar postanejo že smešno neprimerni, kadar jih kakšna igra preveč poudarja.

VAŠ REZULTAT...

Večinoma A – Verjetno ste neustrašen navdušenec nad ameriško rokoborbo. *SiN* bi morali kupiti še danes. To bo najboljša stvar, ki se vam bo zgodila po *Quake IV* in pred *Timeshift*.
Večinoma B – To revijo berete v čakalnici pri zobozdravniku, ali frizerju kajne?
Večinoma C – *SiN* se vam bo zdel nazoren pokazatelj vsega, kar je narobe z modernimi igrami za računalnike. Pojdite in še enkrat končajte *System Shock 2*. Počutili se



Pooočaaaaseeen poosneeeteeek vam omogoča ogled lebdeče krvi, možganov in žolča.

Poglejte! Identični nasprotniki se vnamejo popolnoma sinhronizirano in istočasno umrejo!

AlyX, oprostite, Jessica je računalniško vodena pomočnica Gordona Freemana oziroma Johna Bladea. OMG SO HOT LOL

boste veliko bolje.

Glede na trenutno razpoloženje se večina članov uredništva *PCFormata* giblje med odgovori A in C. Na splošno nam je všeč, če nam strelske igre z zapleti na trenutke zmasirajo tudi možgančke in tu in tam vpeljejo kak svež preobrat. *Half-Life 2* je sicer šolski primer takšne igre, priznamo pa, da nam tu in tam tekne tudi kakšna poštena malica *Call of Duty 2* – postreli veliko sovražnikov, pomakni se naprej, spet postreli veliko sovražnikov, ponavljaj v nedogled. Čistokrvna zabava. Težava prvega dela nanizanke, ki se imenuje *SiN Episodes*, pa je, da vas v nobeni izmed štirih ur, kolikor zadeva traja, ta preizkušena formula ne bo znala zadovoljiti. Ničesar bolj globokega ne skriva kot streljanje enakih nasprotnikov znova in znova. Samo po sebi nas to sicer ne odbija, vendar ni nikjer nobene prave povezanosti ali zanimive podrobnosti. Serija *Call of Duty* je krasno povezan maraton po zelo raznoliki pokrajini, kjer nimate niti sekunde časa, da bi lahko zadihali ali slučajno odkrili preprosto zasnovo skriptiranih dogodkov, ki se sprožijo ob prihodu na določeno lokacijo. SiN pa je veliko preveč nerodna zadeva, da bi ji uspelo prikriti številne napake. Pobijte vse sovražnike v sobi, nato pa bebasto tavajte naokoli nekaj minut in poskušajte odkriti, katera izmed številnih vrat je mogoče odpreti, ali pa sedite na rit in počakajte, da eden izmed računalniško vodenih likov konča dolg govor, po katerem se, kot po čarovniji, odprejo vrata. In nato se vse skupaj ponovi.

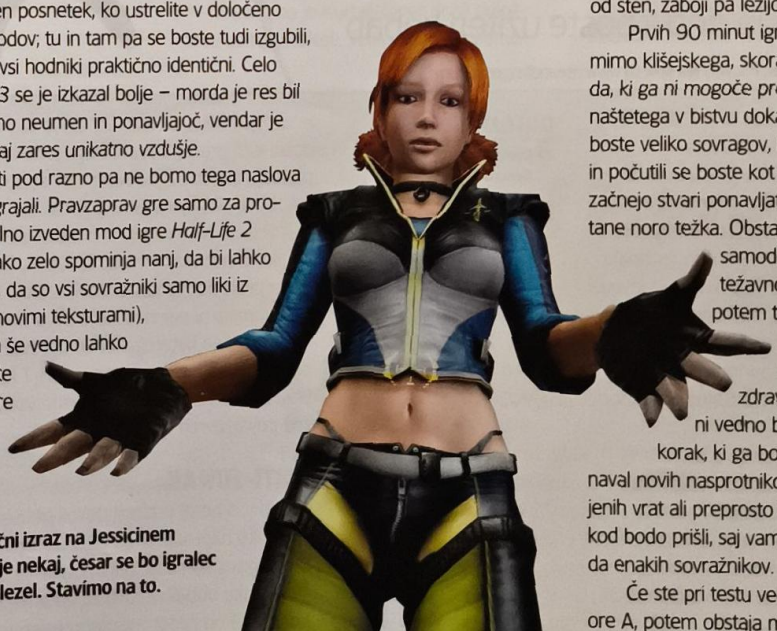
HALF-LIFE TO NI

Je pa nekaj trenutkov, ko igra vsaj poskuša presenetiti z nečim drugačnim: to so verjetno najbolj generični mutanto-zombijevski nezemljani vseh časov, ki vas bodo udarili z roko, namesto da bi vas ustrelili; tu je še en trenutek, ko morate premakniti zaboj, da bi dosegli višjo polico; občasno se v slogu *F.E.A.R.* samodejno vklopi tudi zelo neuporaben

"Še vedno lahko računate na dobre strelske obračune in svet, ki se prodeja zakonom fizike."

počasen posnetek, ko ustrelite v določeno vrsto sodov; tu in tam pa se boste tudi izgubili, ker so vsi hodniki praktično identični. Celo *Doom 3* se je izkazal bolje – morda je res bil podobno neumen in ponavljajoč, vendar je imel vsaj zares unikatno vzdušje.

Niti pod razno pa ne bomo tega naslova samo grajali. Pravzaprav gre samo za profesionalno izveden mod igre *Half-Life 2* (celo tako zelo spominja nanj, da bi lahko prisegli, da so vsi sovražniki samo liki iz *HL2* z novimi teksturami), tako da še vedno lahko računate na dobre strelske obračune in svet, ki se podreja zakonom fizike. Ker je vsaka soba do stropa polna eksplozivnih objektov, samo nekajkrat na slepo ustrelite ali, še bolje, vrzite granato in takoj boste postali gost v groteskem zabavišču, kjer se okrvavljena trupla odbijajo od sten, zaboji pa ležijo povsod naokrog.



Ta panični izraz na Jessicinem obrazu je nekaj, česar se bo igralec hitro nalezel. Stavimo na to.

Prvih 90 minut igre (ko enkrat pridete mimo klišejskega, skoraj pornografskega uvoda, ki ga ni mogoče preskočiti) je zaradi naštetega v bistvu dokaj zabavnih. Naluknjali boste veliko sovragov, ki padajo kot posekani, in počutili se boste kot pravi "Jack". Nato se začnejo stvari ponavljati. Za tem pa igra postane noro težka. Obstajal naj bi sistem samodejnega prilagajanja težavnosti, a če kaj počne, potem tega nismo opazili. Juriševi nasprotnikov kar noče biti konec, zdravila in naboji so posejani vedno bolj poredko in vsak korak, ki ga boste naredili, bo sprožil naval novih nasprotnikov s stropa, izza zaklenjenih vrat ali preprosto iz nič. Težko je reči, od kod bodo prišli, saj vam bo v napoto cela horda enakih sovražnikov.

Če ste pri testu večinoma izbirali odgovore A, potem obstaja možnost, da vas to niti malo ne bo motilo – trg za prvoosebne strelske igre, ki vključujejo streljanje ljudi v glave, ni majhen. A mi vseeno verjamemo, da igre na PC-ju igrajo ljudje, ki radi tudi razmišljajo in po tem kriteriju je tale igra pravi greh. **PCF**

Naslednja epizoda

Potencialne težave za to serijo

Emergence je prvi od devetih delov serije SiN Episodes. Tale epizoda vključuje samo tri različna orožja in postane svinjsko težka v zadnji tretjini. Se bo torej naslednje nadaljevanje začelo enako težko in potem še stopnjevalo težavnost ali pa boste na začetku spet dobili v roke samo pištolo in streljali v debilne nasprotnike? Vemo, da bodo na meniju mutanti...

Min 1.2GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2.4GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

64% **PCF pravi...** "Dolgočasen sprehod v preteklost – ta igra bi lahko vzgala tam okoli leta 1996."

Vijolična oprava bo med prijatelji gladiatorji izzvala zgolj posmeh.

Vojaška premoč je odvisna predvsem
številčne premoči, namesto od strateg

Divje razbitje perzijske pomorske obrambi

V prostem boju so trdnjave videti mogočnejše.

SABLJE IN SANDALI

Rise and Fall
Civilisations at War

Dajte junakom iz zgodovine nabrušeno hladno orožje v roke in dobili boste užiten kebab

Založnik Midway **Razvijalec** Midway **Na spletu** www.riseandfallgame.com

Kazalo je, da bo *Rise and Fall* storil tisto, na kar ljubitelji realno-časovnega vojskovanja čakamo že nekaj časa – vzel najboljše elemente zvrsti in jih nadgradil z novimi idejami in pristopi ter ustvaril nekaj, kar bo dejansko izstopalo iz črede povprečnih iger. Inovacije so seveda pomembne in zaželene, pomembno pa je tudi, da razvijalci prepustijo nekaj udobja nam, igralcem, kot je lepo tudi, če posebej nam v slast ustvarijo čim več stopenj nepozabnih doživetij. Hmnja.

R&F je res prepoln vseh standardnih elementov realno-časovnih strategij, pri čemer se zgleduje po starostah, kot sta *Command & Conquer* in originalni *Warcraft*. Tu je dovolj nabiranja in iskanja virov ter osvajanja sveta, kar pa bi vas znalo zaposliti le za zgolj nekaj bednih ur, če ne bi v roke dobili tudi pravega pravcatega junaka iz obdobja antične zgodovine. Ker so strani v igri le štiri (Rimljani, Grki, Egipčani in Perzijci), so nam razvijalci ponudili po dva junaka iz vrst vsake izmed njih, od Julija Cezarja pa do Nebukadnezarja. Ideja uporabe junaka ni najnovejša, je pa precej zanimiv način, na katerega lahko upravljate s svojim zgodovinskim šampionom. Z njim boste namreč lahko neposredno vplivali na izid posameznih bitk.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Command & Conquer Generals**
Electronic Arts
>> **Empire Earth II**
Vivendi
>> **Dynasty Warriors 4 Hyper**
Konami

ANTI-JUNAK

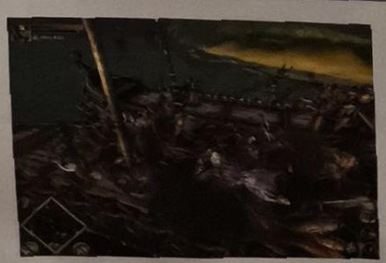
Ko bo vaš heroj pridobil dovolj izkušenj, da bo lahko napredoval na višjo stopnjo in ko bo njegova kondicija na vrhuncu, se boste z njim lahko podali naravnost na bojišče in ga spremljali od zadaj v tretjeosebnem pogledu. Kar je bilo najprej videti kot spodobno predstavljena realno-časovna igra, se bo kar naenkrat prelevilo v nekakšno spako tipa *Dynasty Warriors 47X Alpha Plus Prime* in razpadlo tako močno, da boste še sami dobili črne nohte na nožnih palcih. Od zgoraj je igra spodobna, a bog ne daj približati pogleda, saj se bodo takoj pričele pojavljati razpoke. Zaznavanje trkov je v riti, če ste preblizu in kar naenkrat se bo zdelo, da se pred vami nahaja več nevidnih preprek, ki niso tako očitne, kadar pot mimo ali preko njih išče umetna pamet.

Način sekanja nasprotnikov z junakom pravzaprav deluje odlično. Zelo osvežujoče je dejstvo, da se lahko podate v boj na čelu svojih enot in presekate tisto monotono ozračje, ki se večkrat nabere okoli počasnega tempa gradnje baze in nabiranja virov. V standardnih kampanjah se lahko skozi celotne scenarije "prešvercate" v sandalih svojega junaka in se zadušite pod žvižgi jekla skozi zrak, ščite in meso.

Pozdravljamo to raznolikost kampanj, a nekako je vse skupaj videti precej umetno. Ni vidnih dovolj premišljenih in globokih elementov realno-časovnih strategij, tretjeosebna akcija pa nekako zviška gleda na ostalo dogajanje. Tako pristaši RTS ne bodo kaj preveč radi povohali pohajkovanja med sovražno sodrgo z junakom, v nasprotju s tistimi, ki uživajo v igranju tretjeosebnih akcijskih iger, ne marajo pa nabiranja lesa, cvenka in ostalih za njih nepotrebnih virov.

Če k zgornjemu prištejemo še pomanjkanje pravih nagrad za končanje posameznih nalog, se vam ne bomo preveč zlagali, če vam povemo, da je zelo mogoče, da ste eden tistih igralcev, ki ga bo *Rise and Fall* pustil bolj ali manj hladnega. **PCF**

Pomorske bitke
Sijoč svetilnik v realnočasovnem oceanu



Ena boljših lastnosti igre je boj na morju. Drugače standarden RTS se na morju popolnoma razživi, saj je omogočeno nekaj različnih pristopov za potopitev sovražnika. Preden se izkrcate na palubo, jo zasujte s puščicami, preprosteje pa je seveda, če kar konkretno trčite v sovražno ladjo in jo pošljete v krtovo deželo po marelice.

Min 1,5 GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2,8 GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Do 8 igralcev prek lokalnega omrežja ali spleta

74% **PCF pravi...** "Ignorirajte mlahavo kampanjo in dobili boste spodobno RTS z nekaj velikimi idejami."

KOMIČEN KAOS

X-Men
The Official Game

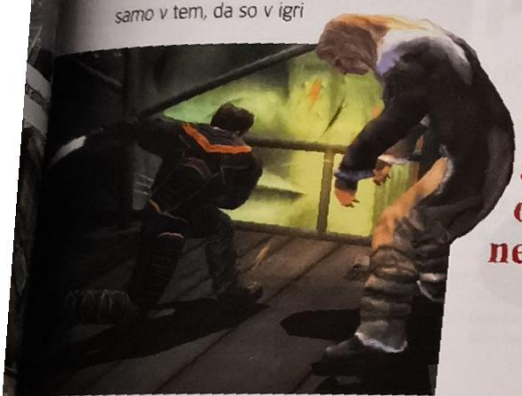
Ne upamo si niti pomisliti, kakšna bi bila neuradna igra

Založnik Activison **Razvijalec** Z-Axis Games **Na spletu** www.activision.com

Udrihajte po gumbu za teleport, pa ne boste na enem mestu dovolj dolgo, da bi jih dobili po nosu.

Nekdo je to igro delal z ljubeznijo. Za naključno zbranimi ljudmi s ceste za zvezdnike in odurnim glasovnim igranjem (čeprav je glas Magnetu posodil Dwight "Howlin' Mad Murdock" Schultz) se namreč skriva kanček ponosa. Težava je samo v tem, da so v igri tudi konceptne slike, ki se pretvarjajo, da so vmesni filmčki (predvidevamo, da zato, ker je bil film tako na hitro posnet, da je bilo nemogoče dobiti kak posnetek), vse skupaj pa do neba smrdi po predelavi s konzol.

OGLEJTE SI ŠE...
>> **Spider-Man 2** Activision
>> **X-Men Legends 2** Activision
>> **City of Heroes** NCSoft



Same vsebine iz X-Men 3 ne pričakujte, saj boste le ponovno obiskali stare bitke.

"Omogoča tekoče akrobacije in daje občutek neranljivosti"

PEJD DOMOV

Omenjeni ponos se potuhne med Wolverinovimi stopnjami, ki so klasično pretepaško neumne. Tudi v Icemanovih stopnjah se ne želi prikazati, saj so te nerodna kombinacija drvenja po zraku in streljanja. Svoj nos pa porine na plan v Nightcrawlerjevih stopnjah. Teleportiranje ima tu pomembno vlogo, kljub temu, da je izpadlo iz *X-Men: The Last Stand*. Pojasnjen je celo odhod lika, a se vseeno ne moremo znebiti občutka, da igra in film nista na isti valovni dolžini.

Vseeno pa je Kurt Wagner dobil priložnost, da res zablesti. Teleportiranje ni omejeno na stanje energije, temveč gre za stalno prisotno spodobnost, ki omogoča tekoče akrobacije, in če lahko sledite noremu udrihanju po krmilnih tipkah, daje celo občutek neranljivosti. Gre za skoraj popolno zasnovan lik, vse zametke popolnosti pa žal izničijo neumno zasnovane stopnje, ki smetijo celotno igro (in grozljiv nemški naglas igralca, ki je Nightcrawlerju posodil glas). Torej obstaja precejšnja možnost, da bi lahko nekega lepega dne nekdo ustvaril fantastično igro *X-Men*, če bo le na voljo dovolj denarja in če razvijalcem nihče ne bo težil, da se morajo držati filma. A ne tokrat. **PCF**

Min 1,2GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Eh, ne

48% **PCF pravi...** "Igra bi samo z Nightcrawlerjem sekala, ta skupinska zadeva pa smrdi."

MAJCENI ČLOVEČKI

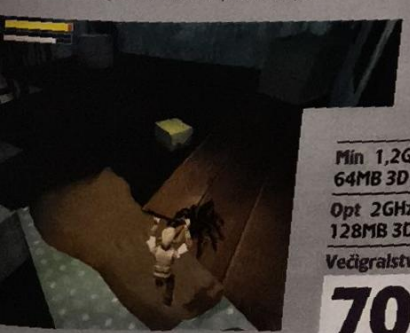
Back To Gaya
To je Gaia, torej Zemlja, če niste vedeli

Založnik Nobilis **Na spletu** www.backtogaya-thegame.de

Pisci *Bug's Life* so odgovorni za *Back to Gaya*, 3D ploščadno igro, zasnovano na prihajajočem animiranem filmu. Zgodba govori o zlobnem profesorju, ki sliši na ime N. Icely (simpatično ime za sociopata). Ta ukrade nek čaroben one in prenese dva največja junaka z Gaye, Zina in Booja, na Zemljo.

Zamislite si, kako bi bilo, če bi si Lara Croft lahko sposojala tuja telesa in se zabavala z gimnastičnimi poskoki, pa vam bo približno jasno, kaj vas čaka. Morali boste skakati naokoli po prevelikih stopnjah, ki bi še najbolj spadale v *Micro Machines*.

Igra je precej enostavna, uganke pa zahtevajo vlečenje vzvodov in pritiskanje gumbov. Še vedno pa je vsa stvar dovolj simpatična, da je tudi zabavna. Ne dvomimo, da bodo mulčki ob izidu filma kar pošteno najedali staršem, da bi jo radi igrali. **PCF**



so prava nadloga.

Min 1,2GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Ne podpira

70% **PCF pravi...** "Simpatična in zabavna ploščadna igra za najmlajše igralce."

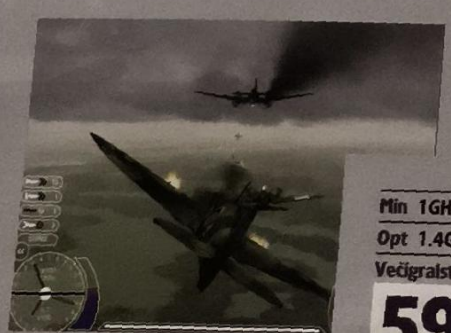
KDOR VISOKO LETA...

Battle of Europe
Nismo vedeli, da je bil Spitfire tako grdo letalo...

Založnik Black Bean **Na spletu** www.blackbeangames.com

Hmmm. Hmmm. Zdi se, da bi ta igra rada bila *Blazing Angels* ali celo *Pacific Heroes*. Brez vsakega sramu pokaže, da je arkadna strelska zadeva, ki vas vrže v akcijsko orientirane zračne bitke proti Luftwaffe, v katerih morate kraljico in dom braniti s svojim življenjem in gonadami, nikjer pa ni niti pol kaplje simulacije, ki bi malce upočasnila tempo. Igra je sicer igralna, čeprav je pošteno nalomljena na kar nekaj mestih. Da smo usposobili našo igralno palico, smo morali uporabiti dodaten program *Joy2Key*, in to je samo ena težava, ki smo jo imeli.

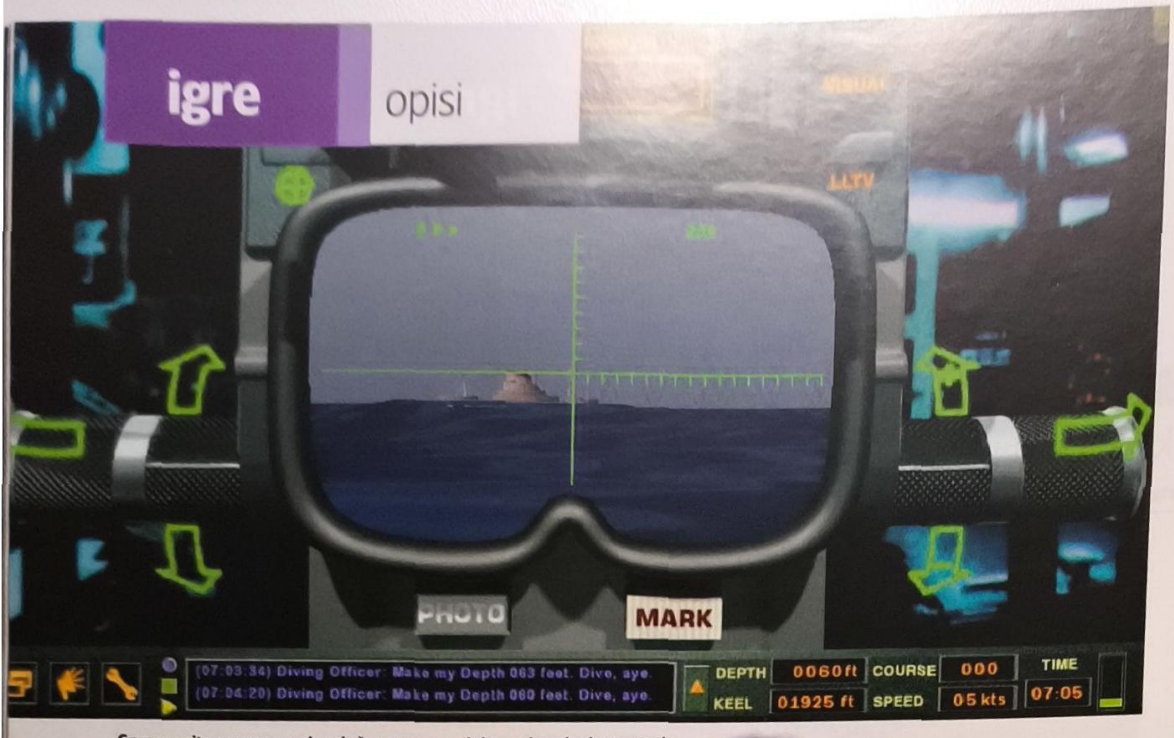
BoE sicer ima nekaj svetlih in lepih trenutkov (enostavno senčenje in osvetljevanje sta danes nekaj popolnoma vsakdanjega), a je večinoma še najbolj podobna notranjosti vaše pilotske obleke, ko vam kak Švab podkuri pod ritjo. Žalostno je, da je edina res zabavna lastnost *BoE* huronsko slab prevod bentenja. Če bi radi igrali arkadno letalsko igro, vam priporočamo, da si raje omislite *Pacific Figter*. **PCF**



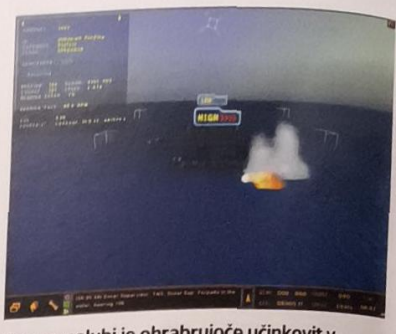
"Daj, dovoli mi, da še jaz enkrat ustrelim, no!"

Min 1GHz, 512MB RAM, Dx8 3D kartica
Opt 1.4GHZ, 1GB RAM
Večigralstvo Eh, ne

59% **PCF pravi...** "Dolgočasna akcija in beden pogon postavita tega letalca na trdna tla."



Spremenite sovraga v plavajočo nesnago z dobro odmerjenim torpedom.



Top na palubi je ohrabrujoče učinkovit v vsakem vremenu.

Rusi se skrivajo v vodah ob Kalifornijski obali. Naivneži in bedaki.

Priprave so ključne – brez pravega arzenala boste postali konzervirana hrana za morske pse.

TONA BALASTA

SCS Dangerous Waters

Potiho in globoko boste pluli v tem najbolj avtentičnem simulatorju podmornic daleč naokoli

Založnik Black Bean **Razvijalec** Sonalysts Combat Systems **Na spletu** www.scs-dangerouswaters.com

Nemara vam tiščanje dvesto metrov pod vodo v konzervi oblike posebej velike cigare ne predstavlja največje zabave pod soncem, lahko pa vam zaupamo, da ste marsikaj zamudili, če v življenju še niste prebrali kakšnega vojaškega trilerja izpod tipkovnice Toma Clancya ali Patricka Robinsona. V tem primeru bi namreč bili popolnoma zaljubljeni v misel na to, da bi se nekega dne pod prevlado vaših prstov znašlo katero od *najbolj uničevalnih orožij tega sveta, v omari* pa vam tako ali tako že visi modra podmorniška uniforma. Pozor, potop! *Dangerous Waters* je pravkar postala igra, ki predstavlja piko na i strateškega kolovratenja po navideznih morjih in oceanih.

Vseeno pa se ne prenaglite, igra je namreč velik zalogaj in bo dodobra nasitila še tako nadobudnega ljubitelja pravih simulacij. 52 *megabajtov velika datoteka* PDF s pomočjo je izčrpna kot sam hudič in predstavljena kot priročnik za ameriško mornarico. Koliko strani, sprašujete? 558. Bo dovolj? Ni ravno branje za na plažo.

Ko boste zapluli skozi osnove se boste lahko odločili za "furanje" ene od enajstih različnih tipov podmorniških bojnih plovil v treh različnih glavnih načinih igranja: kampanjskem, posameznih misijah in hitrih misijah (obstaja celo poseben urejevalnik nalog). Tipa podmornic Los Angeles in Seawolf, fregata z raketno golaznijo, helikopter MH-60 in turbo-vijak P-3 Orion vam bodo pihali na dušo s strani ameriške mornarice, medtem ko bodo v skupno godljo Rusi in Kitajci prispevali še tipa podmornic Kilo in Akula. Pošteno. Ste še z nami? Lepo. Pripravite plovilo na potop, gremo proti dnu.

DOL, DOL, DOL

V obeh glavnih načinih igranja se boste lahko pozabavali s celim kupom raznolikih nalog, ki bodo iz vas, nesposobnega mornarčka, napravile morskega volka najhujše stopnje. Dovolj bo podvodnega voluharjenja, lovljenja drugih *podmornic, izmikanja zasedam, dostavljanje* posebnih enot na določeno lokacijo in do konca razvnetih pomorskih bitk. Kombinirajte vse skupaj še z orodjem za ustvarjanje misij in videli boste, da je možnosti ogromno, dnevi pod vodo pa prekratki. Seveda bo marsikaj odvisno tudi od tega, kateri strani se boste pridružili in na katerem koncu planeta si boste zaželeli spopadov. Nič ne skrbite, saj *boste enkrat, ko boste pričeli z samo nalogo,* imeli polne roke dela in vam ne bo uspelo misliti na nič drugega kot le na dobrobit svoje podvodne konzerve.

Hvala bogu lahko umetno-pametnim možicljem dodelite domala vsa opravila, ki jih je potrebno opraviti na podmornici. Brez teh bi bilo pač težko. Oficirji vas bodo tako nenehno obveščali o dogajanju s tekstovnimi *in glasovnimi sporočili, in prav vsako izmed* njih si boste želeli prebrati, saj so pomembna. In celo možnosti samodejne razporeditve posadke po podmornici navkljub bo trajalo, da boste sposobni trditi, da imate vse pod nadzorom (v nasprotnem primeru pa ste nekaj let dejansko že morali odslužiti na kakšni podmornici). No, ko se boste izlizali iz posameznih nevšečnosti zaradi prehitrega *starta, boste videli, da je igra zelo užitna in* dejansko zna zaposliti tiste zakrnele predele vaših možganov. Je prava simulacija, ki pa ji na žalost manjka nekaj osebnosti, ki smo je vajeni v seriji *Silent Hunter.* Pa bomo mi in vi kljub temu uspeli preživeti. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Silent Hunter III**
Ubisoft
>> **688 Hunter Killer**
Sonalysts
>> **Jane's Fleet Command**
Sonalysts

Oprezajte po mreži

Večigralsko umikanje globinskim bombam

Dangerous Waters **dejansko zaživi, ko spustite periskop in se podate srečo poskušati na splet. Do 30 osebkov se lahko spopade med sabo v mnogih večigralskih načinih. Lahko se celo drenjajo v isti konzervi, kjer vsak prevzame svojo vlogo, za katere naloge podaja kapitan prek glasovne komunikacije.**

Min	550MHz, 128MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt	1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Večigralstvo	Do 30 igralcev prek LAN-a ali interneta

84% **PCF pravi...** "Nedvomno najbolj izčrpna in verodostojna simulacija podmornice tam zunaj."

Guild Wars servira svoje naloge samo vam in kolegom v vaši skupini.

MMO MALO DRUGAČE

Guild Wars Factions

Kjer zaradi solističnih izpadov ne boste vrženi iz ekipe...

Založnik NCSoft **Na spletu** www.guildwars.com

Nobenih mesečnih plačil za igranje in brez neskončnega gnanja za čim višjimi ocenami. Samo za vašo ekipo sestavljena igralna področja namesto običajnih, odprtih za vse. Igra *Guild Wars* je prežvečila pravila zvrsti MMO in jih izpljunila, kar je ob izidu dvignilo kar nekaj prahu.

Factions je enako čudne sorte zverinica – gre za razširitev, ki jo lahko igrate tudi brez originalne igre. Če boste zadevo vseeno namestili ob originalu, boste obdržali staro kampanjo Prophecies, vaš lik pa bo lahko skakal po stari in novi vsebini. V nasprotnem primeru boste igrali samo na novem kontinentu, in sicer kot pripadnik enega izmed starih razredov ali pa kot pripadnik dveh novih: priklicovalca duhov, Ritualista ali Assassina.

FRAKCIJE V FACTIONS

Obstajata dva načina igranja – igranje vlog ali PvP. Igranje vlog je pač klasična jed zvrsti MMO z nekaj dokaj spodobnimi nalogami za vas. Pogon še vedno ni najbolj izpiljen, zato pa so se oblikovalci bolj potrudili pri zasnovi – zdaj lahko denimo dobite ekipo štirih računalniško vodenih pomočnikov, pa tudi začetne stopnje so bolj začetnikom prijazne, namesto da bi jih spravljale v jok.

Je pa način PvP (igralec proti igralcu) tisti, ki vam bo postregel s pravo akcijo. Ne le, da dobite že na začetku na razpolago skoraj katerikoli do konca "nabildan" lik želite, ampak se lahko tudi takoj udeležite bojev, polnih različnih spektakularnih moči. Na sploh je *Factions* bolje zasnovan kot *Prophecies*, nova razreda pa dodata bolj taktičen prizvok. Še posebej se bodo zabavali vsi tisti, ki se z ostalimi igrami MMO (ne bomo jih omenjali) *niso* ukvarjali dovolj dolgo, da bi se lahko podali na sceno PvP...

Kakor koli obračamo, je *Guild Wars* še vedno zanimiva izbira v tej zvrsti. Factions gotovo ponuja dovolj novosti, da bo obdržal stare igralce, poleg tega pa se vanj z lahkoto podajo tudi novinci. Kar zadeva vsebino *WoW* seveda ne potolče, zato pa je velika prednost igre pred konkurenco brezplačno igranje na strežnikih, ko igro enkrat kupite. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Guild Wars**
NCSoft
>> **World of Warcraft**
Blizzard
>> **Oblivion**
Take-Two

Pri dveh zbirkah sposobnosti in malo praznimi prostori bo treba znanja izbirati pametno.

Min 1GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica, širokopasovni internet

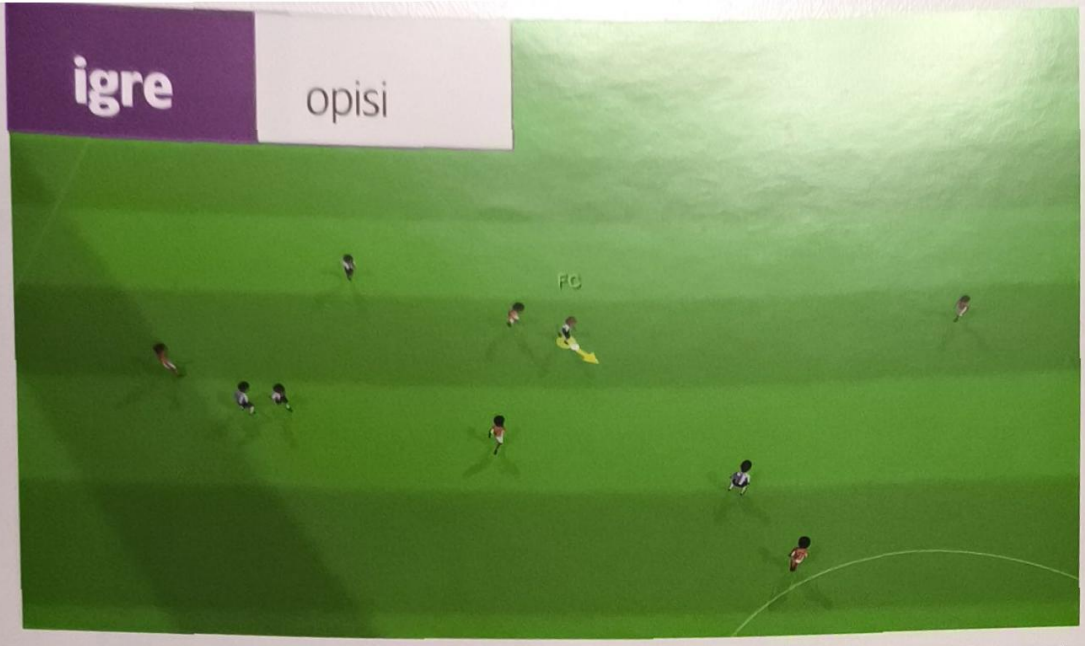
Opt 2GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo Nič

81 % **PCF pravi...** "Igra od vas ne zahteva, da ji posvetite celotno življenje."

To so naše punce.

www.gamezone.si



Razgled, kot ga ne nudi prav nobena druga simulacija nogometa.

Osvojiti vrednejše pokale ne bo lahko. Nekatere ekipe znajo biti hudičevo pasje.

Finale svetovnega prvenstva kot bi si ga marsikdo želel. Nemčija vs Brazilija, žal brez Pjerluidžija Coline.

VRNITEV LEGENDE

Sensible Soccer 2006

Tomaž Kotnik zlomi svojega Proja na troje, ne dvoje, a zadetku nasprotnik kljub temu ne ubeži. 10:0.

Založnik Codemasters **Razvijalec** Codemasters/Kuju **Na spletu** www.codemasters.com/sensiblesoccer

Originalnega *Sensija* ni mogel obvladati kar vsak. Še posebej pa ne iz nekega levega devžeja potegnjeni smrkavi Kekec, ki bi prijel stari Competition Pro v roke prvič in si že pri prvem "aftertaču" nerodno zaril kroglico v nozdrvi ter skoviknil ob padcu po parketu dnevne sobe. (Le poznavalci bodo poznali smisel te povedi.) Lahko si preigraval igro cele dneve in noči, si po goltancu spuščal cela vedra majoneze s pašteto, pa to še vedno ni bilo dovolj. Jasno, igrali so ga lahko vsi, a kdo ga je obvladal? Smeh. Zanj obvladovanje si potreboval nekaj več – neverjeten pregled nad soigralci, predvidevanje dogodkov in ubijalski smisel za slalomiranje med nasprotnikovimi igralci, pri čemer je potrebno vedeti, da se ti žoga ni prilepila na kopačko, kot se dogaja to v današnjih "simulacijah" nogometa. Moral si jo ujčkati kot punčico svojega očesa, da ti ni ušla. In tisto streljanje iz neštetih različnih položajev proti golu, pri čemer te proti koncu sploh ni več rajcalo, da bi zadeval "zicerje" iz treh najbolj primernih položajev, temveč si pričel iskati vedno nova mesta za strele od daleč, blizu, od strani ali naravnost, pa še s predložki na glavo si se lahko poigraval in podrsaval ter prejemal kartone kot za stavo... igralna nebesa!

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Pro Evolution Soccer 5**
Konami
>> **FIFA World Cup 2006**
EA
>> **Football Manager 2006**
Codemasters

"Gooooooooooooool!"
"Kwa se dereš? Saj slišimo."

Priprave tega opisovalca na prihod nove različice *SS-ja* so bile slednje: ugotovitvi, da datum izida ni nateg je sledilo nepopisno rajanje in izpraznitev pol sodčka heinekena, sledil je nakup treh "pecejevskemu" priključku USB prilagojenih predelanih igralnih palic Competition Pro ter žolčni izliv nad fotrom, ki je, ne bodi len, v odsotnosti opisovalca izpod strehe privlekel na plan Amigo ter jo prodal od hiše za pest fičnikov, "de bi ga drivu ubilu inu bi krepal, amen". Zato je bilo potrebno novo-staro Prijateljico (in dodaten trio retro igralnih palic) kupiti prek eBaya in debeli mesec čakati na to, da bi se lahko končno osvežil spomin na ta nogomet vseh računalniških nogometov.

MEHKO... TRDO!

Kar je bilo slabo, saj so tako razlike med starim, dobrim in še vedno popolnoma bombastično igralnim ter novodobno preoblečenim *Sensijem* pokazale takoj. Pa pričnimo pri podobi igre, ki je tokrat tridimenzionalna, je pa ohranila zvesti pogled predhodnika z rahlo nagnjenim pogledom od zgoraj, ta pa je, kot vemo, nujno potreben za igro hitrih akcijskih vložkov in nenehnih preobratov. Igralci so ozaljšani z velikimi leščerbami, kar pa ni nujno dobrodošla lastnost. To začne še posebej motiti, ko streljaš na gol, saj tista vratarjeva glava nekako ne sede v kompozicijo. Vratarju gre še posebej velika graja, saj je skrajno nedodelan. Največkrat proti žogi le iztegne roko in se ne utruja preveč s paradami. Model je lahko na popolnoma nasprotnem delu gola in če boste imeli dovolj sreče, boste uzrli transportiranje tipčka proti žogi (ki včasih prav tako krši vse zakone fizike), kar bo sredi pričakovanja zadetka izpadlo popolnoma debilno in sploh nesprejemljivo. Po drugi strani pa lahko nadzor nad svojim vratarjem prevzamete tudi sami, kar je dobro došlo, glede na to, da ga njegova umetna pamet postavlja ob bok morskim spužvam in vetrnicam.

Nadzor je rahlo spremenjen – dodana je namreč tipka za šprint, pa tudi ostale poteze so razdeljene na dva gumba. Zdaj lahko z enim obvladujete kratke podaje ali odvzem žoge, z drugim pa dolge podaje, neposredne strele proti golu in kostolomstvo. Nemarno je dejstvo, da se v tej novi različici igralcem žoga prilepi na podplate. Tako lahko z enim igralcem brez skrbi, da bi izgubil žogo, poljubno pritiskate smerne tipke ali vrtite igralno palico, kar pa poenostavi vse skupaj in gledanja na to, na katero nogo boš dobil žogo, da bi se potem nemudoma lahko obrnil proti golu, ustrelil ali pa preigral obrambo, nekako ni več.

Igra mogoče res ni izpolnila vseh pričakovanj, je pa ostala zvesta sami sebi in če se resno lotite igranja, vedite, da skriva še na kupe zaklenjenih stvari, ki jih je za povečanje užitkov ob tem arkadnem nogometu vredno odkleniti. Dodatne pričeske, retro žoge, novi stadioni, kopačke in še marsikaj se bo našlo in vas znalo pred ekranu obdržati dlje časa. *Sensi* je igra, ki po igralnosti zlahka užene v kozji rog *FIFO* in se po drugi strani nevarno približa trenutno vodečemu na lestvici, *Pro Evolutionu*, mu pa zmanjka sape. Ne spreglejte ga. **PCF**

Bova pa tipkala...

Razvijalci ne mislijo trošiti za znana imena

Za avtorje najcenejša, a za nas ena debilnejših značilnosti Sensija ta, da boste v njem zaman iskali prava imena igralcev in ekip (razen imen držav). Jih pa lahko zato v igro vnesete sami. A ker vemo, da se vam tega ne ljubi početi, raje potrpite in bodite brez skrbi. Verjetno se bo prav kmalu (če se že ne) na spletu pojavil kak obliž, ki bo ta svinjak počistil in ekipam dodal še katero novo.

Min 1,4GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2,0GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Do 4 igralci

79% **PCF pravi...** "Humska igralnost, a kislo predstavitev. Če bi bila igra dokončana, bi imeli novega prvaka."

Naprej v preteklost

IGRE, KI SMO JIH LJUBILI

Dungeon Keeper

Kot serija *Theme Park*, a z mučilnico

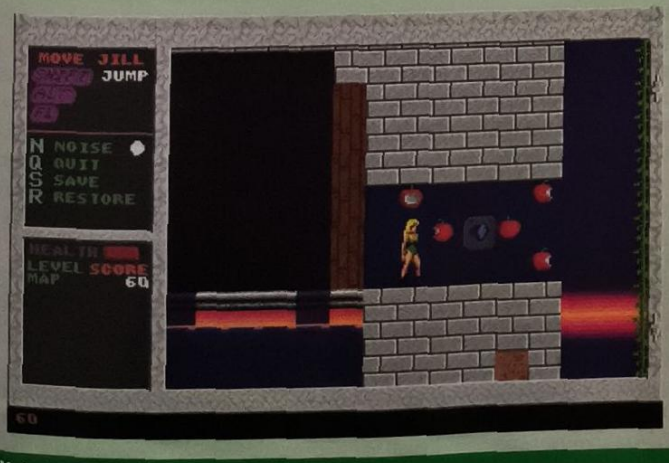
Bullfrogu je v to igro uspelo stlačiti vse svoje znanje in umetnost. *Theme Park* in *Theme Hospital* sta *bila v* tistem času resda uspešna naslova, a čez nekaj uric igranja sta na igralca delovali kot izstrelek iz puške za uspavanje slonov. Pred kratkim nas je na to, nekoč zelo bogato zvrst spomnil sicer spodbudni *The Movies*, a leta 1997 so razvijalci pri Bullfrogu tej osnovni predlogi dodali veliko akcije, črnega humorja in prekomernega, a prepotrebnega nasilja nad podložniki in rezultat je bila ena izmed najboljših menedžerskih iger, kar smo jih kadarkoli igrali. Kar priznajte, katerakoli igra, kjer je v večigralskem načinu poraženec prisiljen gledati zaslon, prepoln sovražnih in obenem zmagovalnih pošasti, ki neusmiljeno mučijo njegove podanike, dokler se pač ne naveličajo, mora biti dobra. In v njej je v samem bistvu nekaj sadistično pravičnega.

Lahko bi bila seveda lepša, in spraševali smo se, zakaj bi kdorkoli *sploh hotel* igrati tole blatno, temačno in živčno igro v današnjem času, leta 2006? Kar nekaj potu in krvi je pretekło, da nam je tole starino, delujočo še v antičnem Windows 95, uspelo usposobiti v lokalnem omrežju, saj je primamljaj standarda IPX igral poglavitno vlogo. Rešili smo se tako, da smo gonilnik sneli s spletne strani **www.morpheussoftware.net/git**. Bilo je vredno truda, saj je genocid nad impi končno lahko v polnem sijaju stekel, kot se šika. Hej, za *Dungeon Keeperja* boste v *kakšni* spletni prodajalni odšteli jurja in pol in nedvomno predstavlja lokacijo, ki jo je vredno vsaj še enkrat obiskati.

Med zbiranjem virov prav sede malce žrtvovanja in mučenja podanikov.

Jill of the Jungle

Leta, preden je Lara skočila čez svojo prvo jamo z ošiljenimi koli, je Jill že kazala, kaj zna v svoji lastni 2D ploščadni igri. Klasični izdelek podjetja Epic Mega Games, ki so nekaj let kasneje izdelali legendarni *Unreal Tournament*, je zdaj predelan za sistem Windows XP. Trenutna različica ima sicer eno samo stopnjo, vendar priložen urejevalnik stopenj pomeni, *da lahko sami ustvarjate* nove izzive, s katerimi se bo zelo atletsko spopadla originalna svetlolasa kraljica divjanja po temnicah.



Več najdete na:
www.eiksoft.com

NOVO ZA STARO

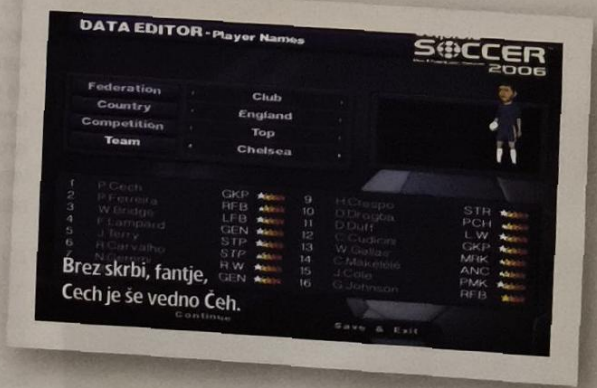
Sensible Soccer 2006

Dodatki, ki vdahnejo novo življenje

Vam naša ocena ni bila všeč? Nam tudi ne, a žal klobas brez gorčice ne mislimo prebavljati. Takoj smo se zato zapodili na splet, kjer se je že nekaj sekund po izidu ljudstvo odločilo vzeti stvari v svoje roke in napraviti iz igre nekaj približno tako *užitnega, kot je bil predhodnik. V času* branja teh vrstic se na spletu nahajajo popravki za prenekatero težavo, ob katero bi utegnili zadeti ob igranju igre, vse skupaj pa seveda poteka pod *budnim očesom založnika in razvijalcev*, ki si že manejo roke ob tem, kako je skupnost zagrabila za njihov najnovejši izdelek. Pokukajte na **http://community.codemasters.com/forum/showthread.php?t=112202**

Pri podoživljanju izkušnje pa vam bo mogoče še najbolj pomagala stran **www.snader.nl/sensiblesoccer**, kjer boste našli domala vse nastavitve, ki vam bodo pomagale pri izboljšanju izkušnje pri igranju nove izdaje. Tam so navodila za nastavitev oddaljenega pogleda, bolj podobnega tistemu originalnemu, kot pa je privzeti pogled v igri, navodila za nastavitev pravih imen *igralcev in ekip ter celo nekaj drugih* grafičnih sprememb (ali so na bolje ali na slabše, presodite sami).

In še za veliki finale – če mislite, da resnično obvladate stari dobri *SWOS* (*Sensible World of Soccer*), se lahko v Nemčiji prijavite na pravo pravcato svetovno prvenstvo v tej igri, ki se bo odigralo na dobri stari prijateljici Amigi 1200 in PC-jih od 19. do 20. avgusta letos. Glede na to, da se je na tekmovanje že prijavil cel kup legend te nogometne mojstrovine, rahlo dvomimo v to, da vam utegne uspeti, pa četudi bi s sabo prinesli svoje neuničljive taktične postavitve igralcev. Ampak, hej, kdo smo mi, da bi hodili po vaših sanjah. Skočite na **www.sensiblesoccer.de/days06**.



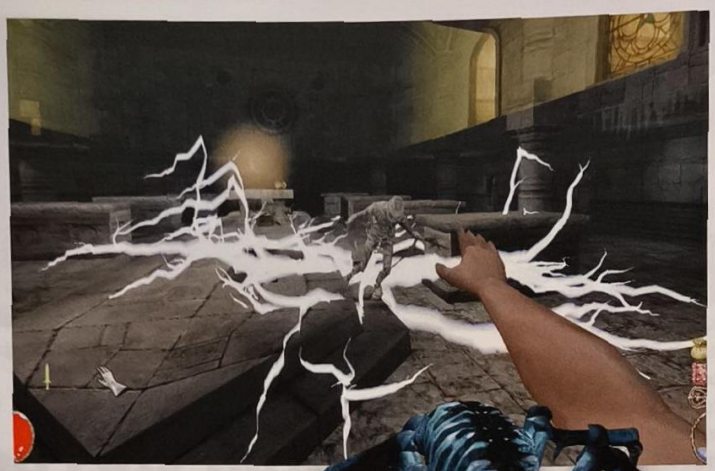
SVET DIGITALNE FOTOGRAFIJE
www.fotofantasy.si

Poglednazaj

KRITIKA STVARNIKA IGRE

KARTOTEKA
Človek zvoka

Osebek Christophe Carrier
Naziv Vodja ekipe za zvok
Razvijalec Arkane



Neke vrste čarovnija. Električne vrste, če smo natančni.

Na tej točki lahko uporabite sistem urokov. Ali pa ga enostavno lopnete po glavi z velikim mečem.

Arx Fatalis

Razkrivamo vam, kako sta čista odločnost in trdo delo postavila Arkane na razvijalski zemljevid

Kako se oblikuje razvijalska ekipa? Od kod prihajajo njeni člani? Kako so začeli? Razvijalska ekipa nastane iz enega samega razloga: ljudje se odločijo, da bi končno radi naredili nekaj na svoj način. Prihajajo iz različnih krajev, se srečajo in gredo naprej.

Christophe Carrier je bil zaposlen v igričarski industriji večino devetdesetih let, kadar ga ni popolnoma zaposlovala njegova glasbena skupina. Svoje prve izkušnje je dobil na področju zagotavljanja kakovosti (Quality Assurance – QA): "Pri Electronic Arts sem bil zaposlen kot preizkuševalec kakovosti – ukvarjal sem se s popravki, organizacijo urnikov testiranj in odhodi v Anglijo, kjer smo testirali igre," se spominja sodelovanja pri igrah, kot je bila *Theme Park* podjetja Bullfrog. Nato se je preusmeril na področja, ki so bolj ustrezala njegovim talentom, in se ukvarjal predvsem s področjem zvoka v igrah.

Način prikritosti pomeni, da se nam obeta skrivanje.

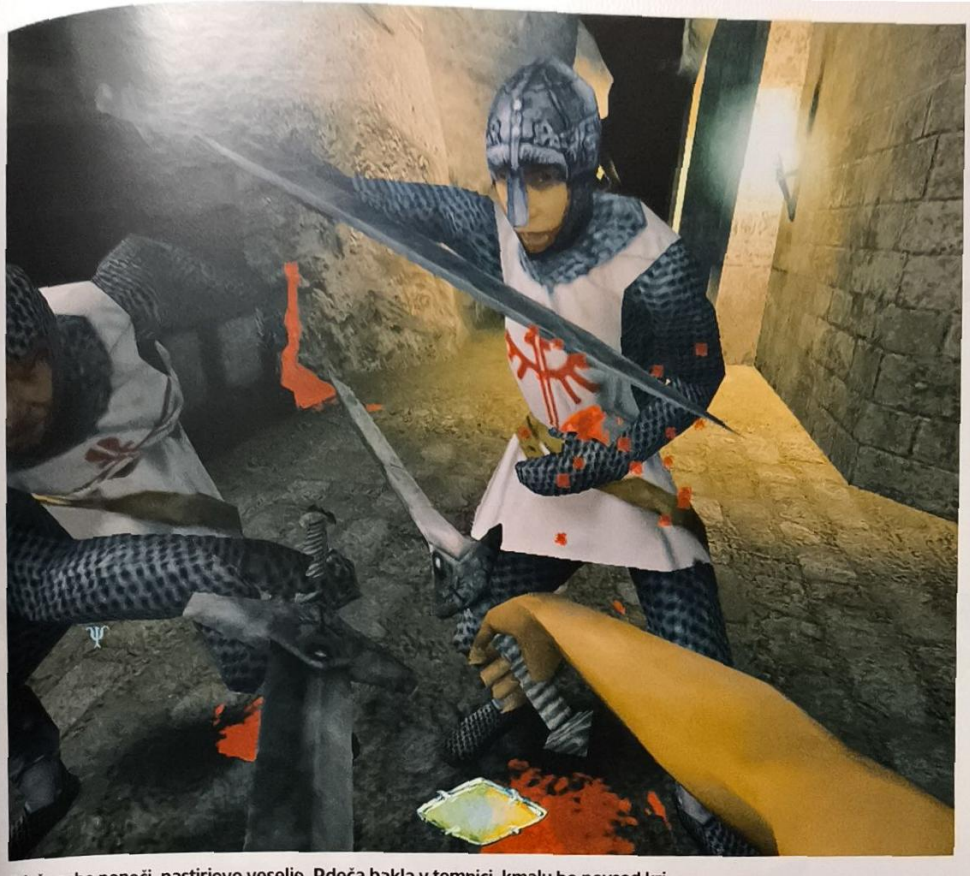
NA TEMELJIH FPS

"Celoten zvok za igro *Hexplore* podjetja Infogrames je moje delo," se spominja Carrier. "To je bilo pred igro za PlayStation, ko sem srečal Raphaela. Z njim sem sodeloval pri razvoju igre." Gre za Raphaela Colantonia, karizmatičnega bodočega vodjo Arkane, kar pomeni, da je šlo za usodno srečanje tiste vrste, iz katere se lahko rodijo cele države. "Odločil se je, da bo naredil to igro," je povedal Carrier, "in ustvaril to podjetje. Jaz sem vanj vložil denar. Prispeval sem zvok in zvočne učinke... nato pa sem se posvetil oblikovanju."

"Ta igra" je bila majcena zadeva po imenu *Arx Fatalis*. Imela je preprost cilj, zapletlo pa se je pri ideji. "V bistvu smo želeli ustvariti *Ultimo Underworld 3*," je razložil Carrier. *To pa je velik zalogaj, saj gre za igro, ki* je botrovala moderni revoluciji prvoosebnih iger in je znatno prehitela *Doom*. *Ultima* je bila daleč od enostavne igre. *UU* je bila prav tako prva igra podjetja, ki je bilo takrat znano pod imenom Blue Sky Software, hitro pa se je preobrazilo v legendarni Looking Glass (naj počiva v miru). Ekipa podjetja Looking Glass je pravzaprav želela delati na *Underworld 3*. "Pogovarjali smo se s Paulom Neurathom *[glavna faca Looking Glass – opomba urednika]*, da bi sodeloval z nami pri razvoju igre," je povedal Carrier. Ker pa do tega ni prišlo, so se odločili za lasten okvir igre... vendar na trdnem temelju *Ultime*.

"Raphael je menil, da so bili tukaj prisotni vsi mehanizmi za igro," je razložil Carrier. "Miselno stimulativni slog, enak uporabniški vmesnik, enake oblikovalske izkušnje..." Močan pridih zasnove torej, toda neverjetno ambiciozen cilj: poskus ustvariti igro na podlagi sodobnega pogona (ki so ga morali zasnovati povsem na novo), z ekipo, ki ni nikoli dosegla dvomestnega števila. Pri Arkane pa so kljub temu verjeli v moč sanj, *četudi so te bile precej neverjetne*. "Vse je mogoče," je prepričan Christophe. "To je bila naša glavna ideja vse od začetka. Naredili smo, kar smo hoteli narediti. Sedaj bomo poskušali ustvariti igro ne da bi pri tem prodali sami sebe. Podvig je tvegan. Toda kadar je uspešen... to je politika Arkane. Zmeraj je treba najti izziv. Kadar ljudje rečejo 'tega se ne moreš lotiti... zadeva je nora', je to razlog, da si to želimo narediti. Gre za izziv. In če deluje, super!"

Ker so bili tako majhna skupina, pa so imeli tudi *nekaj prednosti*. "Na začetku nas je bilo pet," se spominja Carrier. "Bilo je super. Zmeraj, ko je nekdo imel idejo, je šlo nekako tako... 'Torej, kaj mislite, če bi naredili tole?' 'Ja, to bi bilo odlično! *Naredimo to.*'" Takšen postopek primerja s trenutnim delom na prvoosebni akcijski igri *Dark Messiah of Might & Magic*. "Danes je vse skupaj cela procedura. Govoriti moraš z vodjo ekipe, ki govori z založnikom in veliko ljudi pravi 'Razmislimo o tem...'," je zavzdihnil. "Včasih je to šlo tako, da smo rekli 'Imamo idejo!'. Na tem mestu se je *ustavil in tlesknil s prsti: 'Uresničimo jo!'* Podobni smo bili enoti posebnih vojaških sil. Bili smo zelo hitri." Problem tako koncentrirane ekipe je bil očiten – enostavno jim je primanjkovalo ljudi. "*Bilo je težko,*" je povedal Christophe. "Delali smo tudi ponoči, vendar mislim, da smo imeli srečo. Pred desetimi leti je bilo to enostavno. Pred petimi leti... pa je bilo zelo težko ustvariti igro."



Rdeče nebo ponoči, pastirjevo veselje. Rdeča bakla v temnici, kmalu bo povsod kri.

Dnevnik razvijalca

Pawel Marchewka razloži ustvarjalni proces, na katerem temelji *Call of Juarez*

Najbrž je pošteno povedati, da industrija računalniških iger danes večinoma temelji na nadaljevanjih, epizodah, ki temeljijo na franšizah in raznih dodatkih. Vse to je sicer lepo in prav, kljub temu pa pomeni, da je pričeti z delom na igri, ki temelji na popolnoma izvirni ideji, zahtevna naloga.

Primeri, kot je *F.E.A.R.*, pa očitno kažejo, da je takšne podvige mogoče uspešno izpeljati. Spoznali smo, da moramo inovativno prenoviti vsak vidik nove igre, če želimo, da bi ji uspelo pritegniti domišljijo igralcev in doseči uspeh. Ko smo se odločili ustvariti *Call of Juarez* – epsko, prvoosebno strelsko pustolovščino, postavljeno na Divji Zahod – smo bili prepričani, da bo tema Divjega Zahoda, ki do sedaj v industriji računalniških iger ni bila pogosto uporabljena, idealna izbira, ki bi lahko ustvarila nov in zares zanimiv model igre.

Vedeli smo, da bo ljubitelje prvoosebnih strelskih iger takoj pritegnila glavna premisa igre: kdo pa si ne bi želel s streljanjem prebijati skozi stopnje, ki vključujejo klasične dvoboje na zapuščenih, prašnih ulicah pod žgočim soncem? Strelski obračuni na cestah, ropi bank in vlakov ter velike bitke v prerijah so bili prizori, ki smo jih imeli v mislih, ko smo prvič sedli za mizo, da bi začrtali osnove nove igre. Da bi vse to bilo izvedljivo in da bi bila igra uspešna, pa smo vedeli, da bo morala ponujati popolnoma nove, edinstvene elemente, na katere bi morali biti igralci pozorni.

Ohranjanje dovolj velikega števila elementov izvirne igre za zadovoljitev njenih ljubiteljev in sočasno dodajanje novih elementov nadaljevanju za privabljanje novih igralcev je zmeraj izziv. Vendar smo v primeru *Call of Juarez* dobili nekaj dodatne pomoči v obliki filmov, zgodovine in folklore Divjega Zahoda. Zakaj ne bi povedali prepričljivo realistične zgodbe skozi oči dveh različnih likov – smrtnih sovražnikov – tako, da bi se zgodba odvijala skozi oči lovca in skozi oči njegovega plena? Zakaj ne bi ustvarili delov z "dvoboji", ki jih predhodnica igre ni premogla? Zakaj ne bi naredili okolja v igri živega, realističnega in polnega nevarnosti pravega Divjega Zahoda? Igralci bodo lahko kmalu presodili, ali so naša prizadevanja zadovoljila njihova pričakovanja, nekaj pa vseeno drži kot pribito – sodobni trg iger lahko spremenijo samo *pogumne, nove ideje in sveže teme.*

Pawel Marchewka je izvršni vodja češke razvijalske ekipe Technoland.

IZVAJANJE UROKOV

Kar zadeva spremembe zasnove igre, s katero so bili zadovoljni, je resnično izstopala samo ena stvar. "Edina stvar, ki smo jo dodali in ki je bila precej originalna, je bil sistem urokov, ki pa je bil morda nekoliko preveč zahteven," se je nasmehnil. Igra je izšla približno takrat kot *Black & White*, uporabljala pa je sistem gest, ki je omogočal, da ste s pomočjo miške narisali rune in tako aktivirali različne magične učinke. "Pri tem nismo hoteli, da bi bil sistem urokov preveč zapleten za čarovnika," je dodal. V teoriji naj bi vas fizična akcija bolj poistovetila z likom. "Ker ste bili čarovnik... ste se morali tudi obnašati kot čarovnik.".

Tudi zvok je bil uporabljen tako, da je omogočal boljše zlitje igralca s svetom igre. "Sodelovali smo s kopico razvijalcev, kot je Kemal Amarasingham, ki so ustvarili ambientalne zvoke za *Thief*," je razložil Christophe. "To je igri dodalo poseben čar. Nato smo pričeli sodelovati z ljudmi, ki so nam bili všeč, kar nam je bilo v veliko pomoč." Uporabili so tudi nekaj glasovnih igralcev, povezanih z Looking Glass, kot je bil Steve "Garrett" Russel.

Kar zadeva samo izdajo igre, pa so Arkane imeli z distribucijo tako srečo kot nesrečo. "Najprej je bil založnik Fishtank, nato pa JoWood," je razložil Carrier. "Oba sta nam puščala precej odprte roke. Dovolila sta nam početi vse, kar smo želeli. Tudi mi nismo hoteli biti preveč zahtevni, vendar je bila dobra izkušnja, saj je vsakdo počel tisto, kar je želel." Brez takšne stopnje svobode igre ne bi mogli ustvariti. Težava je bila v tem, da nobeno izmed teh podjetij ni sodilo med velike založnike, kar je botrovalo omejenemu uspehu. "Na žalost igra ni bila uspešna v smislu množične prodaje, saj jo je najprej tržil Fishtank, nato pa JoWood, ki mu je zmanjkalo denarja za uspešno promocijo igre v ZDA," je povedal Carrier. "Tako smo dobili igro, ki je bila najbrž zanimiva, ne pa tudi dodelana. Ali vsaj ne tako dodelana, kot bi si v idealnem svetu želel sam. Kljub temu pa smo zaradi nje poželi spoštovanje v razvijalski skupnosti, še zlasti s strani ekip Valve in Bioware, kar je krasno – dosegli smo namreč to, za kar smo si prizadevali. Bili smo zadovoljni, saj smo pridobili sloves v očeh igralcev in dobro znanih programerjev."

> **"Delali smo tudi ponoči, vendar mislim, da smo imeli srečo"**

To spoštovanje Arkane očitno veliko pomeni. Začetna motivacija podjetja je bila zgolj oponašati velikanski uspeh drugih. Dejstvo, da so jih njihovi razvijalski vrstniki sprejeli, pa pomeni veliko in je vodilo v različna sodelovanja. Randy Smith, vodja projekta *Thief: Deadly Shadows* je na primer sodeloval z Arkane pri *Dark Messiah*. "Najprej smo se z njim pogovarjali prek elektronske pošte, nato pa smo ga povabili k sodelovanju pri razvoju igre," je razložil Carrier. "Pomagal nam je pri mehaniki in ponudil nekaj koristnih nasvetov za čim bolj učinkovito strukturiranje naših idej. To nam je bilo v veliko pomoč, saj smo porabili veliko časa za oblikovanje idej in razpravljanje o tem, katere izmed njih bomo vključili v igro. Na takšen način smo se učili, saj nismo imeli veliko izkušenj, zdaj jih pa imamo. Ponudil nam je orodja za veliko boljšo organizacijo razvoja naše igre." PCF

Umazan jezik

Je ne comprende pas cette jeux

Pomanjkanje govorcev, katerih materin jezik je angleščina, je pri Arkane povzročilo velike težave ob zaključku dela na *Arx Fatalis*. Ekipa se je odločila, da bodo vsa besedila v igri napisali sami, kar je vodilo v kopico popravkov s strani različnih ljudi, ki so si prizadevali, da bi bil končni scenarij dovolj dober, da igri ne bi delal krivice. To je vključevalo popravke besedil številnih prevajalcev, med katerimi je vsak spregledal nekaj, čemur so se nato morali posvetiti pri Arkane. In tudi ko je bilo vse dokončano, so morali končne spremembe prevesti nazaj v francoščino. Pri tem so se naučili, da je resnično bolje, če vse skupaj prepustijo govorcu, katerega materin jezik je angleščina. Na ta način bi namreč lahko prihranili veliko časa.

VAŠ PRAKTIČNI VODIČ DO BOLJŠIH FOTOGRAFIJ

www.digitalnakamera.net
tel 02 330 330 2

Digitalna Kamera

Revija za sodobnega fotografa

NOVA ŠTEVILKA ŽE V PRODAJI

VSEBINA REVIJE

- TEKMOVANJE ZA FOTOGRAFA LETA 2006
- PRIMERJALNI TEST 100mm MAKRO OBJEKTIVOV
- NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- OPISI DEVETIH NOVIH FOTOAPARATOV
- RAZVIJTE SVOJE FOTOGRAFSKO OKO
- PROFIL: MILOŠ HORVAT

OBŠIRNA NASLOVNA TEMA:

- PODAJTE SE NA MAKRO SAFARI

BREZPLAČEN CD-ROM

FOTOGRAFIRANJE ZLATIH POKRAJIN, NOVA OPREMA, FOTOGRAFIJE BRALCEV, NAKUPOVALNI VODIČ...

VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

str. 84 Vaša glasba in Music Maker

str. 86 Zamenjava osnovne plošče

str. 88 Sestavite zbirko vseh svojih iger

str. 90 Končajte lastno stopnjo za BF2

str. 92 Modeliranje v 3D z Blenderjem

str. 94 Ujeti v mrežo hekerjev

str. 96 Tehnična pomoč za izgubljene

» MAGIX Music Maker 11

Če ste mnenja, da je težavno delati glasbo z računalnikom, vam bomo dokazali nasprotno, če pa resnico že poznate, boste rade volje preizkusili glasbeni program *MAGIX Music Maker 11*.

» Zamenjava osnovne plošče

Čeprav je vedno lep občutek, ko človek v računalnik vstavi nov kos strojne opreme, nas je pri zamenjavi osnovne plošče vedno motilo, da smo morali ponovno namestiti Windows XP. Poznamo rešitev.

» Vse vaše igre

Kolikokrat ste že nekomu posodili igro in je nikoli niste ne dobili nazaj? Kolikokrat ste celo pozabili, komu ste jo posodili? Z GameCollectorjem boste sestavili bazo vseh svojih iger in ostali na tekočem.

» V mreži hekerjev

Vaš mobilni telefon je vedno bolj podoben računalniku in zato mu grozijo podobne nevarnosti. Preberite, kako delujejo virusi za mobilne telefone in kako ubraniti vaš telefon pred hekerji.

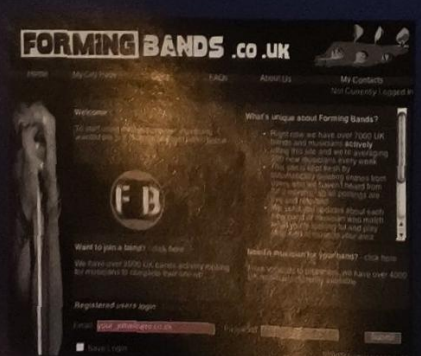
Poslovili smo se od glasbene skupine brez prihodnosti in se ozrli po spletu

Nedavni uspeh Arctic Monkeys (ki so – za vse tiste, ki živite na Luni – postali slavni potem, ko so njihovi oboževalci zagnali vik in krik na www.myspace.com) nedvomno dokazuje, da lovcem na glasbene talente dandanes ni treba laziti na koncerte, da bi opazili naslednje glasbene zvezde: včasih je lahko povsem enako uporaben tudi Google.

SPRAVITE SE VEN

Če ste odločeni, da boste vaš glasbeni profil ustvarili na spletu, začnite z registracijo na eni izmed neštetih strani z datotekami MP3, ki niso avtorsko zaščitene, kot sta www.isound.com ali www.mp3unsigned.com. Te strani vsebujejo informacije o možnostih za koncertne nastope, pogodbe z glasbenimi založbami, nasvete o vzpostavljanju stikov z menedžerji in založbami ter vse vrste drugih koristnih dejstev, s katerimi bi morali biti seznanjeni nadobudni glasbeniki. Najdete lahko celo strani, kot je www.arkade.com, prek katerih lahko svojo glasbo prodate.

Če vas zanima predvsem sodelovanje z drugimi glasbeniki, je ena izmed boljših strani, ki smo jih izbrskali, www.formingbands.com. Preprosto vnesite nekaj podrobnosti (kje živite, kaj igrate in v kakšni skupini ste ali kakšni vrsti skupine bi se radi pridružili) in kmalu boste pričeli prejemati veselo elektronsko pošto s kontaktnimi podrobnostmi o drugih glasbenikih... Na žalost je stran usmerjena na področje ZDA in Velike Britanije, vam bo pa vseeno postregla z uporabnimi informacijami in povezavami do drugih uporabnih strani povezanih s to temo. Sodelujete lahko tudi z izmenjavo glasbe in idej.



Forming Bands je eden izmed najboljših virov za glasbene skupine in umetnike, ki niso pod okriljem nobene založbe.

Povejte svoje na www.pcformatslo.net/forum

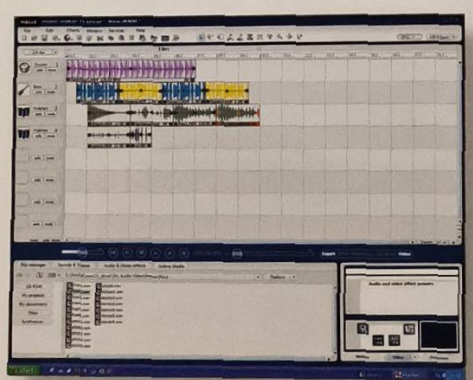
Ustvarjajte glasbo z MAGIX-om

Živahne pisarne uredništva *PCF* kar prekipevajo od številnih skritih glasbenih talentov. Skorajda ni dneva, ki ne bi minil v "iskreni izmenjavi mnenj" o zaslugah enega glasbenika v primerjavi z nekim drugim. Gregor Mraz ostaja na primer zvesti privrženec The Arcade Fire, medtem ko bi vsak namig o pretirani melanholiji repertoarja Kings of Convenience, ki bi ga neki osebek upal izreči v slušnem dosegu Aljoše Hancmana, najbrž botroval njegovi takojšnji odpustitvi.

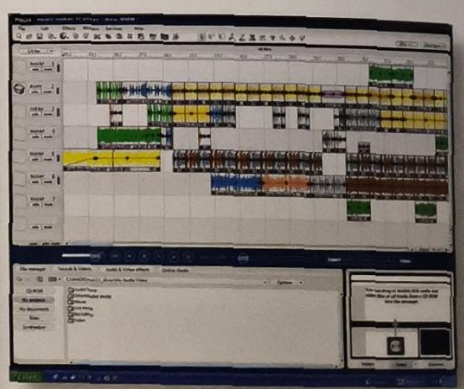
Prepričani smo, da podobna situacija vlada tudi v drugih pisarnah po tej državi, vprašanje, ki se zaradi nje neposredno zastavlja, pa se glasi: ali *PCFormat* dejansko premore kaj glasbenega talenta ali pa so zaradi let "ocenjevanja" dela drugih postale naše ustvarjalne in umetniške sposobnosti dolgočasne in neuporabne? Verjetno ne, vseeno pa vas vabimo, da se nam pridružite pri poskusu ustvarjanja sodobne pop mojstrovine s pomočjo *MAGIX Music Maker 11*, demo programa, ki ga boste našli na tokratnem disku (poleg celotne različice *MAGIX Music Maker Silver*). En, dva, tri... gremo, vsi skupaj. **PCF**

Popolni miksi

Povlecite in spustite se do pop zvezdništva...



1 Najprej morate povleči nekaj zvočnih izsekov (*"loop"*) v glavno okno. Na dnu poiščite okno **Media**, kliknite **My Audio Video**, izberite žanr in nato kliknite na zvočni izsek. Če je to tisto, kar ste iskali, ga povlecite v projekt. Postopek ponavljajte, dokler ne bo nekaj zvočnih izsekov teklo istočasno.



2 Vsi zvočni izseki so v različnih tonalitetah, vendar so oštevilčeni tako, da si ustrezajo. Če na primer povlečete **elecsolo1** zraven **clavinova1**, bosta izseka harmonična, vam pa bo s tem prihranjena grozljiva, neubrana zmeda. Razen seveda v primeru, da je takšna zmeda tisto, kar želite.

6 Vaša mojstrovina je torej končana – uveljavili ste vse ključne spremembe, zaradi dodanih učinkov pa se počutite kot genij za glasbo, kajne? Dobro. Odprite **File → Export as Wave** in vaš miks bo stisnjen in postavljen v mapo **My Audio Video**.

Nadgradnja

Dodatne možnosti aplikacije lahko odklenete z nakupom aktivacijske kode za e-različico *MAGIX Music Maker 11*, za katero boste odšteli samo okrog 7.700 SIT. Podrobnosti se prikažejo v *Music Maker 11*, ko zapustite aplikacijo.

www.magix.com

Glasba z Magixom

NA DISKU

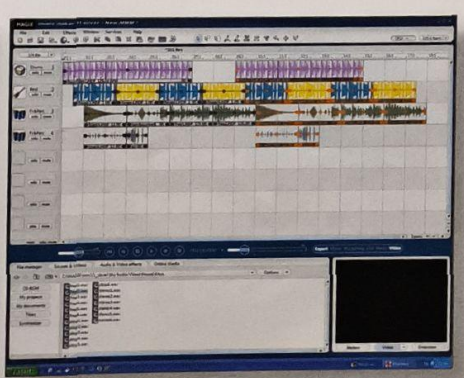
Audacity
Gre za program, ki je v nekaterih pogledih podoben *Music Maker 11*, uporaben pa je za mešanje vaših dokončanih skladb v celoto, sestavljanje podcastov in podobnih reči.
www.audacity.com

Alive WMA MP3 Recorder
Celotna različica programa za sestavljanje lastne glasbe, s pomočjo katerega se boste v letu, dveh znašli na MTV-ju. Ali pa tudi ne.
www.wma-mp3.com

YamiPod
iTunes slovi po svoji nergavosti pri prenašanju datotek med iPodi in drugimi napravami, *YamiPod* pa ponuja enostavno metodo povleci-in-spusti, s katero se izognete vsevidnemu Applovemu programu.
www.yamipod.com

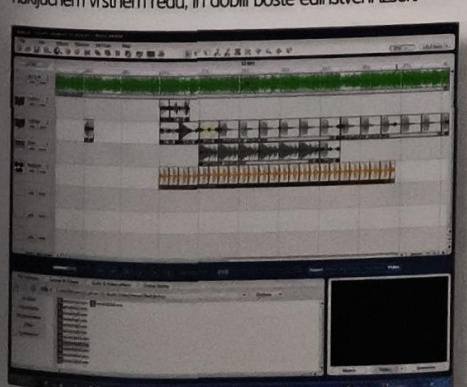
OTS CD Scratch
Če je eden izmed vaših CD-jev pokrit s praskami, bo tale majhna aplikacija (v večini primerov) uspela rešiti dragocene zvoke, ki se skrivajo na njem.
www.cdscratch.com

3 Sedaj pa malo zabave. Izberite izsek za boben, kliknite nanj z desnim gumbom miške in izberite **Destructive Effects → Gater**. Nato nastavite **Gater rhythm** na **Random** in kliknite **OK**. S tem se bo zvočni izsek razdelil na posamezne dele, ki se bodo predvajali v naključnem vrstnem redu, in dobili boste edinstveni izsek.

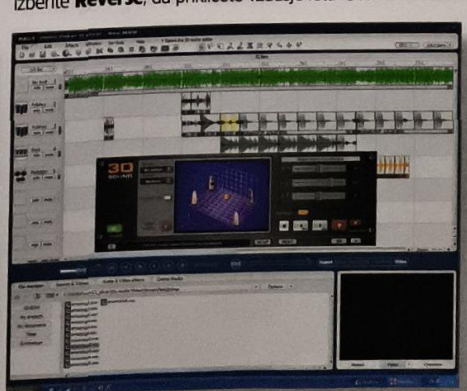


4 Ker smo obsedeni s Hendrixom, bomo izbrali glasni, hrupni rock! Nobena klasika iz obdobja vojne v Vietnamu pa ne bi bila vredna svojega okrasnega naglavnega traku brez kitarskih rifov. Zato izberite izsek za kitaro, poiščite **Destructive Effects** in izberite **Reverse**, da prikličete vzdušje leta '67.

5 Zakaj ne bi poskusili dodati elementom še nekaj odmeva, s katerimi bodo dobili bolj prostorski, profesionalen in nasploh manj ceneni zvok? Z desnim gumbom miške kliknite na zvočni izsek, izberite **Reverb and Delay**, nato pa še **Play Obj.**, prilagodite nastavitve, dokler ne dosežete prijetnega, bogatega zvoka, nato pa kliknite OK.



7 Odprite novi projekt in vanj povlecite vašo svežo datoteko WAV. Čestitke, pravkar ste ustvarili vaš prvi miks. Sedaj so vse vaše prejšnje stvaritve zajete na eni sami stezi, kar vam daje prostor za nadgradnjo vaših zamisli na preostalih sedmih. Zato si dajte duška – v ta prostor stlačite še nekaj vzorcev.



8 Ko boste zadovoljni z glasbeno podobo zadeve, se posvetite videu. Odprite jeziček **Video** v meniju na spodnji desni strani in vstavite prehode, kot ste to storili z zvočnimi vzorci. Razvrščajte jih tako dolgo, dokler ne boste zadovoljni pri njihovem ogledu v oknu **Preview**, nato pa kliknite **Play**.

9 Ko boste zadovoljni z zvokom in videom, lahko izberete **File → Export project** in zapišete celotno reč na CD ali pa primerjajte vašo dokončano mojstrovino z drugimi uporabniki *MAGIX* na forumih, ki jih najdete na **www.magix.com**.

Zamenjajte osnovno ploščo*

*brez ponovne namestitve Windows XP

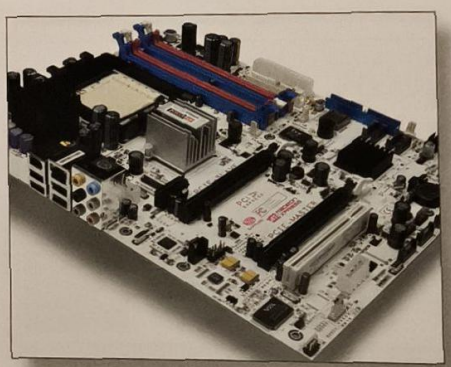
Stalno spreminjajoča se podnožja procesorjev niso namenjena le višanju zmogljivosti – služijo tudi za polnjenje blagajn industrije računalniških komponent. Vrzite oko na novega Athlona 128 FX-90, pa boste kmalu ugotovili, da lahko kar pozabite, da bi ga uporabljali na osnovni plošči, ki jo že imate, tako da boste morali s procesorjem zamenjati tudi ploščo. Seveda boste po zamenjavi osnovne plošče najverjetneje ugotovili, da potrebujete še nov pomnilnik – rezultat pa je seveda znatno bolj prazna denarnica.

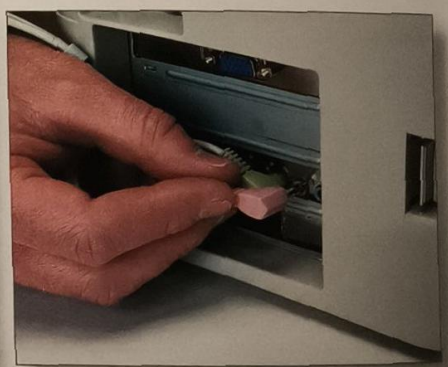
Piko na i posadi dejstvo, da lahko kar pozabite na Windows XP na obstoječem disku, saj se Microsoftov prvak nikakor noče zagnati in vam v zenice tišči vedno en in isti modri zaslon, ki običajno pomeni, da je operacijski sistem bridko smrt storil.

Na srečo pa tudi za to obstaja rešitev. Ne moremo trditi, da bo perfektno delovala prav vsakič, a če vam bo ob vsaj eni nadgradnji prihranila čas in nadležnosti ob novi aktivaciji operacijskega sistema, se splača oborožiti s takšnimi koristnimi informacijami. **PCF**

Vzdrževanje osnovne plošče

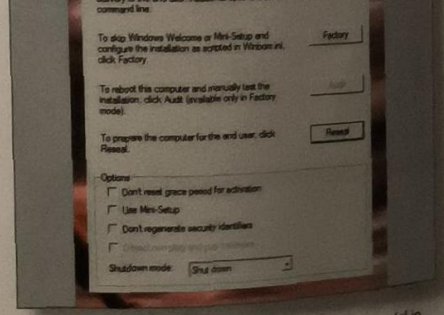
Nadgradnja brez borbe z operacijskim sistemom





1 Windows ima težave z novimi osnovnimi ploščami zaradi strojnega abstrakcijskega sloja (HAL), zbirke gonilnikov in aplikacijskih knjižnic, ki se naložijo pred operacijskim sistemom. Če zamenjate osnovno ploščo, bo sistem vztrajno nalagal identifikacijsko programsko opremo za staro in seveda javil napako.

2 Prvi korak je, da se znebite kar največ možnih komplikacij. Preden sploh odprete škatlo z novo osnovno ploščo, iz računalnika odstranite vse komponente (notranje in zunanje), ki niso nujno potrebne, kot so zvočne kartice, čitalniki pomnilniških kartic ipd., nato pa normalno zaženite XP.



6 Ste dobili kurjo kožo? Za to ni razloga – ta del je enostaven. Dvakrat kliknite na **sysprep.exe**, nato pa še na **OK**. S to datoteko boste namreč zbrisali spomin Windows na strojno opremo v računalniku, tako da jo bo moral ponovno zaznati ob naslednjem zagonu. Na naslednjem zaslonu se ne zmenite za besedilo, temveč le kliknite na **Reseal**.

> "Vrzite oko na novega Athlona FX-90, pa boste potrebovali novo osnovno ploščo"

XP

Strategija aktivacije Windows je preprosto nesmiselna, pravimo pri PCFormatu

Po jezi prodajalcev zaradi prestavljanja izida Viste na naslednje leto lahko jasno sklepamo, da velika večina prihodka od prodaje Windows ne prihaja od ljudi, kot ste vi in mi, ki pridno kupujemo Microsoftove operacijske sisteme v škatli, temveč od prednameščenih sistemov na novih računalnikih.

Nova različica Windows bo igrala pomembno vlogo v prodaji novih računalnikov, saj je novi videz tisti, ki nategne ... no, prepriča... tehnološko manj osveščene uporabnike, da je nov operacijski sistem, ki so ga videli v lokalnem supermarketu, vsaj 10.000-krat boljši in zmogljivejši tistega, ki ga že imajo.

NOV ZAČETEK

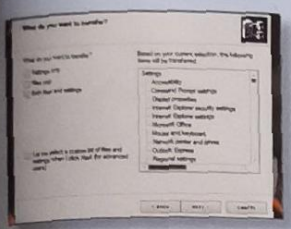
Ker je tako, z vseh strani vtirajo sol v rano vsem nam, ubogim smrtnikom, da moramo trpeti zaradi grozne ponovne aktivacije Windows (in *Officea*), kadar se odločimo za pošteno nadgradnjo računalnika, kot je na primer zamenjava osnovne plošče. V večini primerov moramo poklicati na Microsoft in čakati na Godota, ki nam bo dal kodo za ponovno aktivacijo sistema. To nas seveda spravlja ob živce, ker sistem aktivacije ni bil uveden zato, da bi nam preprečil, da bi svoj CD z Windows posodili kolegu v službi, temveč zato, da bi brezvestnim prodajalcem preprečil, da bi eno samo kopijo sistema nameščali na vse računalnike, ki jih prodajo. Če ste do zdaj menili, da vas pri Microsoftu kaznujejo zaradi redkih piratov, pomislite ponovno – kaznovani smo zaradi tujih finančnih netaktnosti.

Zaradi cele vrste težavnih ponovnih aktivacij marsikdo ne razmišlja o prehodu na Visto.

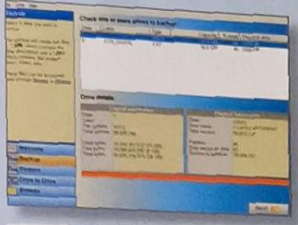
Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Preden začnete

Varnostne kopije so vedno dobra ideja



1 Pod **Start → Accessories → System Tools** boste našli čarovnik **File and Settings Transfer**, s katerim lahko arhivirate nastavitve XP. Čarovnik bo shranil tudi mapo My Documents, ne pa nameščenih programov, zato preverite, če se vam kje valja namestitveni CD za *Office*...



2 Idealni način za ustvarjanje varnostnih kopij je nakup namenske aplikacije, kot je *Acronis TrueImage*, s katero lahko naredite klon trdega diska. Obstaja tudi cela vrsta alternativ, kot je na primer *DriveImage XML* **(www.runtime.org/dixml.htm)**.

3 Za prvi korak boste potrebovali še en računalnik z XP za dostop do datotek, v drugem koraku pa slike diska ne boste mogli obnoviti na disk, s katere jo poganjate. Tretji način je torej kopiranje podatkov neposredno na CD-je. Logično, a uporabno, če računalnika ne morete več usposobiti.

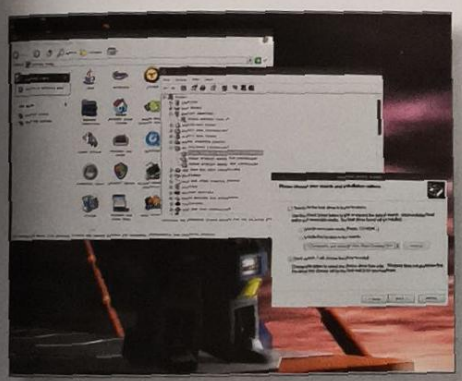
NA DISKU

DriveImage XML
Z varnostnimi kopijami posamičnih datotek Windows nikoli ne boste spravili v stanje, kot je bilo pred ponovno namestitvijo *DriveImage* bo naredil točen klon vsebine vašega pogona.
www.runtime.org/dixml.htm

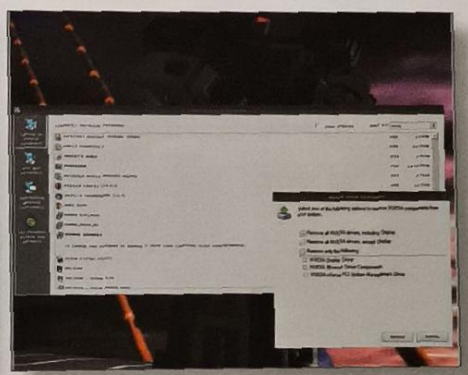
XP Syspad
Priročen programček, s katerim lahko spremenite skrite nastavitve v Windows, poiščete svoj naslov IP ter serijske številke Windows XP in *Officea*, če ste slučajno izgubili originalne diske.
www.xtort.net

PCMark 05
Če ste pravkar nadgradili računalnik, uživajte v primerjavi zmogljivosti s starim sistemom, kar lahko storite le z najnovejšim kompletom testov za merjenje zmogljivosti.
www.futuremark.com

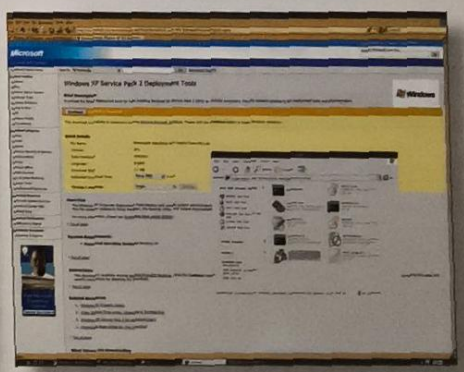
Emsa DiskCheck
Preverite, če po nadgradnji vaši trdi diski in optični pogoni delujejo, kot je treba, ali pa *DiskCheck* uporabite za primerjavo novega diska SATA II s starim, 4GB modelom SCSI.
www.e-systems.ro



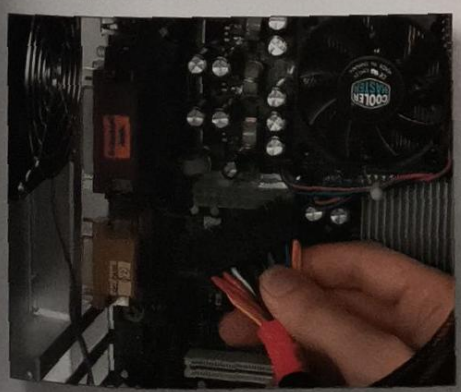
3 Težave se pojavljajo zaradi konfliktov z IDE in SATA. Pojdite na **Control Panel → System → Device Manager → IDE ATA/Atapi Controllers**. Z desnim gumbom miške kliknite na vsak vnos in izberite **Update driver → Install from list → Don't search, I will...** nato pa **Standard Dual Channel PCI-IDE Controller**.



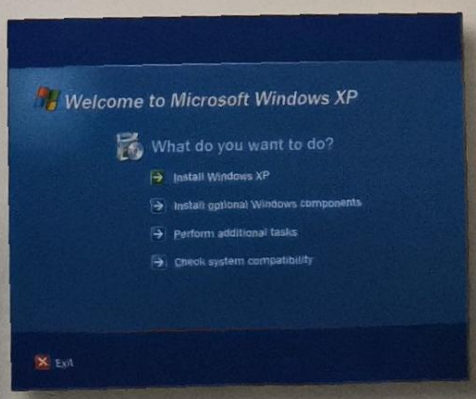
4 Odstranite še vse gonilnike za grafično kartico in osnovno ploščo (seveda nekam shranite najnovejše gonilnike), nato pa zamenjajte osnovno ploščo, zaženite računalnik in molite. Mogoče bo delovalo, a obstaja precejšnja možnost, da Windows XP ne bo trzal na vaše početje.



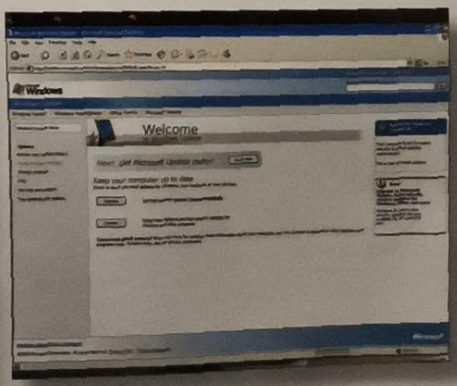
5 Druga možnosti je, da na namestitvenem CD-ju poiščete **[pogon]:\SUPPORT\TOOLS** in odprete datoteko **deploy.cab**. Skopirajte **sysprep.exe** in **setupcl.exe** na namizje. Če nimate CD-ja, snemite datoteki s **tinyurl.com/3jv9n**. Opozorilo – prestati boste morali preverjanje Microsoft Genuine Advantage.



7 Naslednji korak je dejanska zamenjava osnovne plošče. Če ne veste, kako se to naredi, verjetno ne bi smeli brati tega vodiča. Nato zaženite računalnik – v večini primerov se Windows XP zažene brez težav in vas veselo povpraša po gonilnikih za novo strojno opremo. Seveda je potreba nova aktivacija.



8 Čeprav nismo nikoli videli, da bi **sysprep** zamočil, pa postopek vseeno ni vedno izvedljiv. Če želite varno zamenjavo, lahko nadgradite še sistem. Zamenjajte osnovno ploščo, nastavite BIOS, da se sistem zažene s CD-ja, vstavite namestitveni CD, vnesite namestitveni ključ, izberite obstoječ sistem in izberite možnost za



9 Namestitev XP bo ponastavila večino nastavitev, kar ne traja tako dolgo kot kompletna namestitev, a ni daleč od tega. Vsi programi in dokumenti bodo ostali na svojem mestu, a bo potrebno ponovno namestiti gonilnike in nadgradnje za Windows. Še vedno bolje kot nič.

Zbirateljska manija

Uredite svojo zbirko iger s pomočjo *GameCollector Pro*

Zbirateljska žilica je bolj ali manj priskutna lastnost, za katero trpijo predvsem moški (pravzaprav tudi veliko žensk). In če smo že pri PC-ju, najbolj dolgoživi platformi za igre na svetu, lahko z njegovo pomočjo zbirate veliko stvari.

Vsak izkušeni igralec računalniških iger ima na ducate, če ne na tisoče iger, ki mu odžirajo ves prostor na policah, vključno z izvodom *Baldur's Gate* z zemljevidom iz blaga in lažnim plačilnim sredstvom, do cele gomile iger *Need for Speed*, ki ste jih odigrali samo enkrat, še preden ste ugotovili, da ne sodite med obritoglavce z izbuljenimi očmi in s kapico za baseball, katerim so namenjene.

ORGANIZACIJA KAOSA

GameCollector 2 Pro je za uporabo enostavna, a zmogljiva baza podatkov, ki je zasnovana tako, da lahko z njeno pomočjo organizirate vašo bohotno zbirko iger in, kar je še bolj pomembno, označite igre, ki so vas navdušile ali razočarale. Ko ste vaše priljubljene igre kategorizirali, jo lahko uporabite za sledenje vsakega izmed neprecenljivih igralskih zakladov. Če imate vaše računalniške igre noro radi, je morda ravno ta aplikacija tisto, kar si želite. Različica na disku je omejena na 50 vnosov, kar morda ni veliko, je pa dovolj, da dobite vtis, kako zelo uporaben je ta program za katalogiziranje. **PCF**

Z bazo podatkov *GameCollector Pro* bo vaša zbirka iger zmeraj urejena.

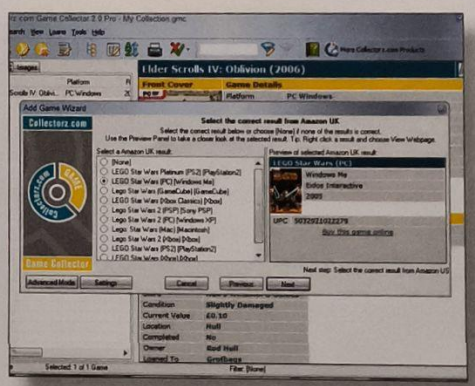
Nadgradnja

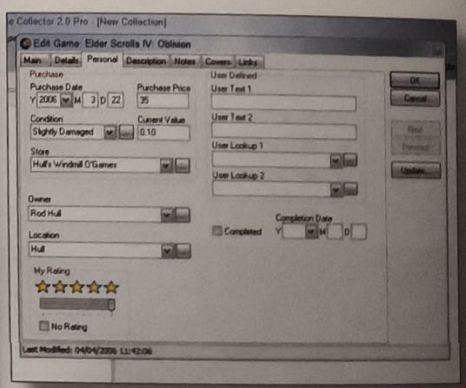
***GameCollector Pro* je le ena izmed aplikacij, ki vam je lahko v pomoč pri sortiranju vaših zbirk. Bralci PCF lahko pri njihovem nakupu prihranite 10€ (2.390 SIT), tako da ob nakupu prek spleta navedete kodo za popust CPCF-9456221.**

www.collectorz.com/game/buynow.php

Pospravite in naredite red

Ločite *Planescape* od *Planetsidea*

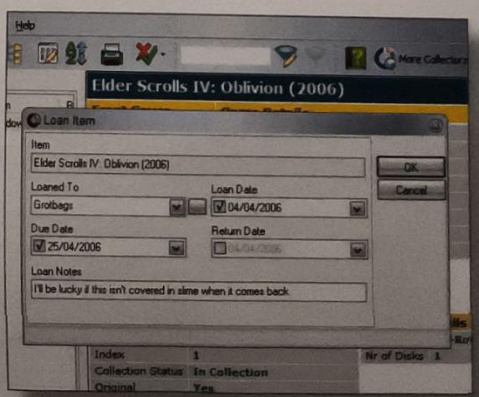


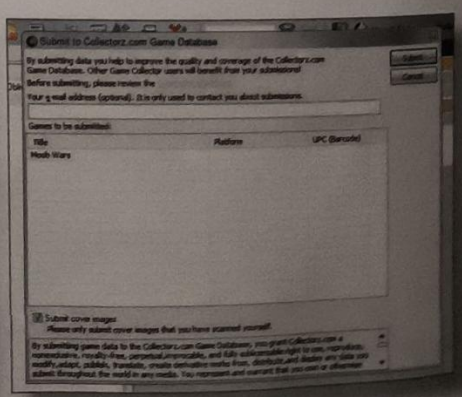


1 Da bi v mogočen arhiv dodali prvo igro, odprite **Edit → Add Games Automatically**. Vtipkate lahko celotno ali delno ime želene igre in *GameCollector* jo bo poiskal na **Collectorz.com** in Amazonu, nato pa v bazo podatkov ubogljivo dodal njen ovitek in podrobnosti o razvijalcu.

2 Seveda boste želeli dodati tudi lastne informacije, kar lahko storite tako, da z desnim gumbom miške kliknete na naslov igre in izberete **Edit**. Tukaj lahko igram dodelite oceno v zvezdicah, napišete, kje in kdaj ste igro kupili, kdaj ste jo odigrali in v kakšnem stanju je.

> **"Če imate vaše računalniške igre noro radi, je morda ravno ta aplikacija tisto, kar si želite"**





3 Če želite igro posoditi, se lahko izognete običajnemu tveganju, da je ne boste nikoli več videli – ime osebe lahkih prstov, kateri ste igro posodili, lahko za zmeraj vnesete s klikom na **Loans → Loan item**, nato pa označite, komu in kdaj ste jo posodili. Ko vam jo vrnejo, preprosto kliknite na **Loans → Return item**.

4 Ker podatkov o veliko starejših igrah ne boste našli na spletu, boste morali odpreti **Edit → Add Games Manually** in ročno vnesti vse informacije, ki so vam znane o igri. Nato jih lahko objavite na **www.collectorz.com**, tako da bodo samodejno dosegljive naslednji osebi, ki bo v svojo bazo vnesla *Moob Wars III*.

NA DISKU

Collectorz.com Game Collector Pro 2.0
Na disku boste našli demo različico tega programa, ki bo kmalu postal nepogrešljiv del vaše programske opreme. Delovanje je omejeno na 50 vnosov.
www.bluesquad.co.uk

Adventure Game Studio
Če vam je zmanjkalo iger, ki bi jih lahko vnesli v podatkovno bazo *GameCollector Pro*, se lahko preizkusite v ustvarjanju lastne igre s pomočjo tega odličnega in še kako uporabnega programa
www.adventuregamestudio.co.uk

HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC®

NOVE GLOBINE
STRATEGIJE
NOVE VIŠINE
SLAVE

Prihaja novo obdobje strateških iger. Podajte se v avtentično, globoko domišljijsko vesolje serije iger, ki je popolnoma spremenila celotno zvrst z osupljivim 3D videzom nove generacije, neverjetnim strateškim bojevanjem, inovativnimi večigralskimi možnostmi in zasvojljivimi elementi igranja vlog.

12+ www.pegi.info

PC DVD ROM

www.mightandmagic.com

NIVAL INTERACTIVE

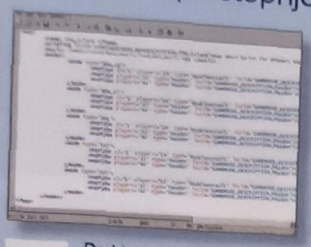
UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.

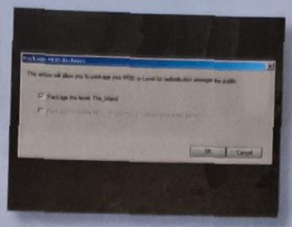
Priprave na bitko

Pakiranje, mali zemljevidi in lasten opis stopnje

1 Da bi spremenili ozadje med nalaganjem, boste morali shraniti nekaj tekstur v podmapo vašega zemljevida. Najlažje bo, da prekopirate datoteke .png iz mape **info** zemljevidov, ki jih dobite poleg *BF2*, in jih nato obdelate s kakšnim grafičnim programom, kot sta denimo *Photoshop* ali *The GIMP*.



2 Da bi spremenili še ves tekst, ki se prikaže na tem zaslonu, odprite **/info/mapname.desc** v *Notepadu* in zamenjajte **LOADINGSCREEN_MAPDESCRIPTION_MAPNAME** s svojim lastnim opisom, pri čemer je **MAPNAME** tekst, ki se bo prikazal na zaslonu.



3 Da bi svoj končani zemljevid pokazali prijateljem, morate zemljevid zapakirati. Izberite **Mod → Package Mod**, nato pa **Package this level**, da zemljevid stisnete. Vaša stopnja *mora vsebovati* datoteke **client.zip, server.zip** in celotno mapo **info**.

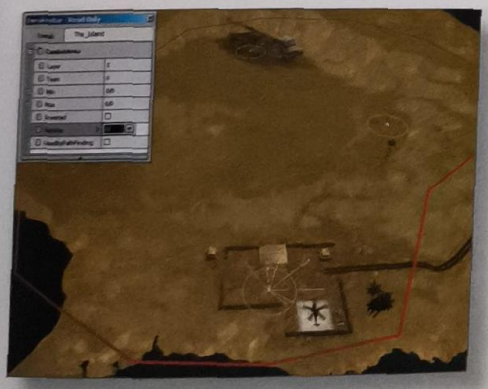
NA DISKU

Desert Conflict: Capture the Flag
S tem modom boste lahko igrali Battlefield 2 v načinu "capture the flag". Strežnike s podporo za ta mod *boste hitro našli, igralna* izkušnja pa je zares nekaj čisto posebnega.
www.desert-conflict.org

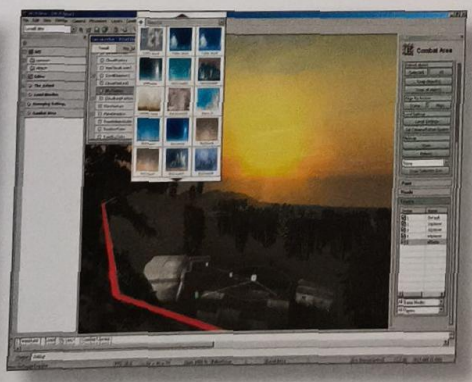
Wake Airshow
Zemljevid predstavlja celo vrsto novo prebarvanih letal *iz Battlefield 2* in razširitvenega paketa *Euro Forces*. Slednjega ne potrebujete za igranje.
www.bf2combat.net

A Mountain Stream
Še en lep, uravnotežen zemljevid ustvarjalca AlfFX Mountain Stream se poslužuje iste postavitve *kot jo ima Jungle Stream*, vendar gre zaradi novih tekstur in svetlobe za povsem novo izkušnjo.
www.bf2combat.net

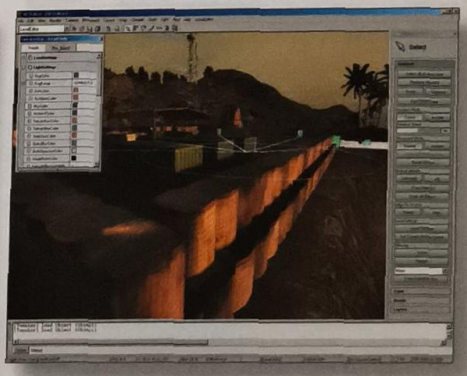
Sniper's Revenge
Vam je do vojne ostrostrelcev? *V Sniper's Revenge* boste lahko kalili svoje sposobnosti zadevanja na dolge razdalje. Okolje je *seveda prirejeno temu* športu (ni megle...).
www.bf2combat.net



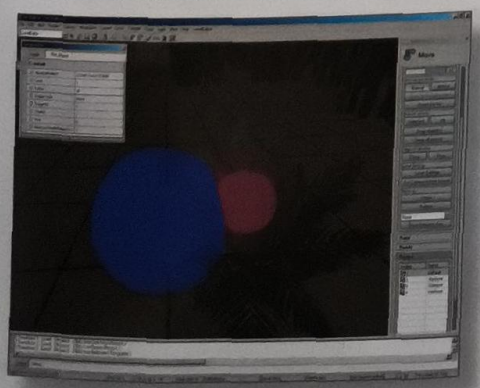
3 Področje bojevanja določa meje, znotraj katerih je *mogoče igrati na vašem zemljevidu*. Izberite orodje **Combat Area** v Level Editorju, nato pa narišite črto v smeri proti gibanju urinega kazalca z levim gumbom miške in **[Alt]**. Postavite področja bojevanja v različne plasti, da boste tako določili različne velikosti zemljevida.



4 Spreminjanje nastavitev neba lahko ima velik vpliv na vzdušje celotnega zemljevida. Poglejte v orodno vrstico **TweakerBar** in **Light Settings** – tu lahko spremenite teksturo neba, plast oblakov, svetlobo sonca in parametre megle. Tukaj smo se malo poigrali z *nastavitvami in* tako ustvarili dramatičen sončni zahod.



5 Na istem zavihku vrstice **TweakerBar** spremenite nastavitve svetlosti, da se bo ta ujemala z *nastavitvami neba. Sonce smo naredili oranžne* barve in poravnali smer svetlobe s soncem v oknu **Sky Texture**. Zdaj ponovno izdelajte teksture osvetljave, da vidite, kakšne rezultate ste dobili s spremembami.



7 S posebnimi ambientalnimi sprožilci lahko sprožite tudi animacije, kot je denimo polet prestrašene jate ptic, ko se ji približajo vojaki. Da bi te sprožilce *ustvarili, z desnim gumbom miške kliknite na teren ter* postavite **Ambient Trigger** in **Ambient Effect**, nato pa nastavite vrsto učinka in velikost področja v **TweakerBar**.

8 *Možnost "hemimap"* preslika svetlobo s tal na dinamične objekte. Da bi ta način preslikave uporabili, izberite **Compile → Make Ground Hemi**. Tako boste prišli do bistveno drugačnih rezultatov, kar zgornja slika lepo ilustrira. Oglejte si, kako se oklepno vozilo svetlika zelenkasto zaradi trave pod njim.

9 V oknu urejevalnika kliknite **Show Minimap** in tako ustvarite datoteko **minimap.dds** v mapi vašega zemljevida. Če pogledate v podmapo **Hud**, boste tam našli tri teksture. Z uporabo programa za grafično urejanje lahko zamenjate te teksture z **minimap.dds**, ko boste tej nastavili ustrezno velikost.

Razkrivamo zgodovino *Blenderja*, programčka, ki nam omogoča blebetati o modeliranju

Blender ali "ta fantastični odprtokodni program za ustvarjanje tridimenzionalnih podob" je v svoji zgodovini luč sveta ugledal v več inkarnacijah. Bil je dobro in široko sprejet kot predstavnik novega rastočega odprtokodnega gibanja, a za čuda je svojo življenjsko pot pričel kot komercialni izdelek, programiran izpod prstov nizozemske razvojne hiše NeoGeo, katere soustanovitelj je bil Ton Roosendaal. NeoGeo je hitro postal uspešen razvijalec programske opreme in se odločil, da bo na trg splavil lastno orodje za tridimenzionalno ustvarjanje likov in okolij, distribucijo pa je prevzela podskupina v podjetju, imenovana NaN Technologies. Prva različica Blenderja se je imenovala Blender Publisher in je kaj hitro pritegnila nadobudne uporabnike.

Na žalost še zdaleč ni bila popolna in njene pomanjkljivosti, ki jim je botrovala še hroščavost, so kupce jezile, saj so zanjo plačali polno ceno. Je pa to bilo dovolj, da se je za tem sprožil plaz dogajanj, ki so na koncu pripeljala do tega, da so, da bi se izognili prenagli smrti projekta, leta 2002 ustanovili neprofitno organizacijo Blender Foundation, ta pa se je namenila Blender uporabnikom ponuditi kot kos brezplačne programske opreme. Lepo.

Najprej so od investitorjev NaN seveda potrebovali izvorno kodo orodja in 13. oktobra 2002 jim je uspelo izdati različico programa pod licenco GNU Public Licence. Blender je od mrtvih vstal in od takrat naprej ga cela vrsta programerjev in nenehno nadgrajuje. V svoji zadnji inkarnaciji se je uporabnikom predstavil kot mogočen program, ki se lahko ob bok postavi najmočnejšim v industriji. Programerske hiše in podjetja za izdelavo posebnih učinkov po vsem svetu ga že uporabljajo - zakaj ga ne bi tudi vi?

***Blender* se je razvil v masivno, z mnogimi značilnostmi napolnjeno über-aplikacijo.**

Povejte svoje na www.pcformatslo.net/forum

Ustvari mod za Quake IV

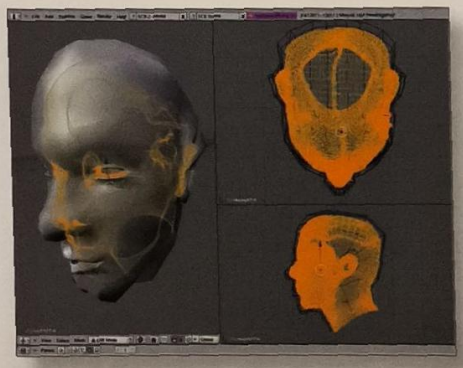
del 1234

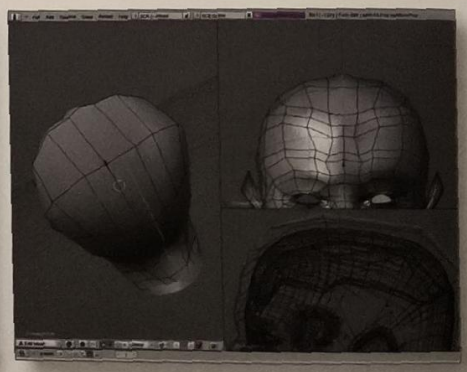
Ta del našega vodiča v nadaljevanjih vam bo pomagal "razgrniti" vaš visoko-poligonski model z *Blenderjem* in se spopasti z različnimi plastmi tekstur, ki jih potrebujete, da bi lahko potem ta model deloval v igri sami.

V *Quake IV* se z nanašanjem vdolbin (bump mapping) in nanašanjem normal (normal mapping) ukvarjajo umetniki oziroma risarji, kar se mogoče zdi drzno, a ni. Da bi model deloval znotraj igre same, je potrebno nanj nanesti nekaj tekstur, med katerimi so tudi takšne, ki so narisane na roko. Druge lahko generirate kar s pomočjo modela, pri tem pa vam je v pomoč *Open Render Bump* ali *ORB*. Jasno boste *Blender* in *ORB* ter potrebne datoteke, se nahajajo na disku, priloženem reviji. Nanašanje normal UV ali nanašanje tekstur zna biti precej moreče opravilo in če vam uspe naleteti na težave s tem vodičem, je najbolje, da preberete dokumentacijo orodja *ORB* ali obiščete katerega izmed spletnih forumov **www.elysiun.com** in **www.doom3world.org**, kjer boste nemara našli kašno rešitev. In dobra ideja je, da preverite datoteke PK4. Nemara vam bo kapnilo v betico, kako se stvari lotijo profesionalci. **PCF**

Ne bodite brezobrazni

Kako liku vdahniti nekaj prepričljivosti

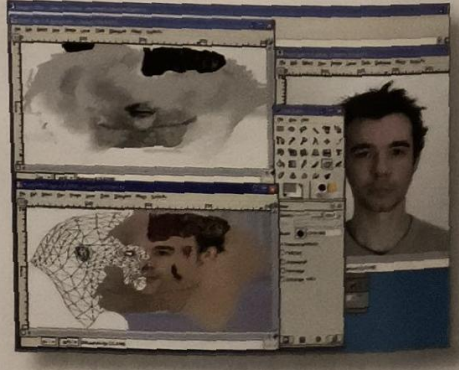




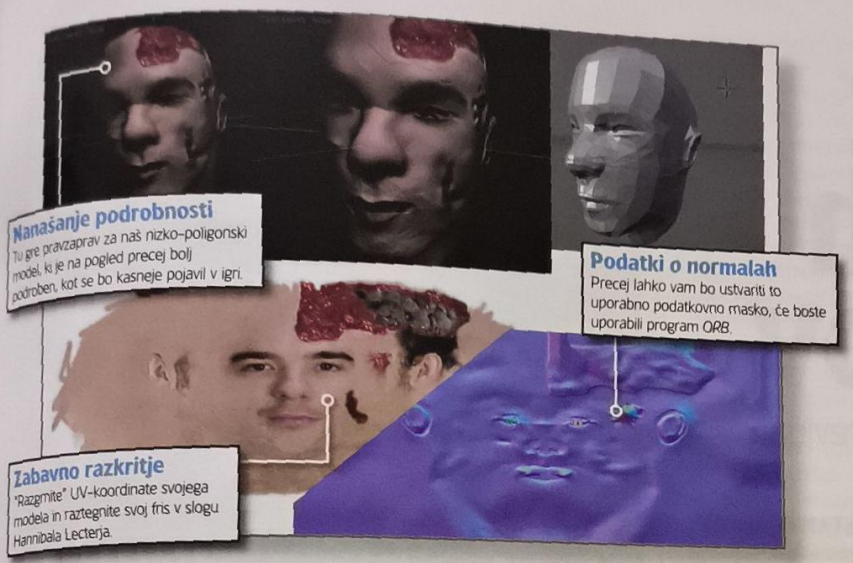
1 Naložite svoj model in nastavite plasti tako, da bosta dva modela glave na isti plasti. Pritisnite **Center New** in nato **[ALT]+[G]** ter **[ALT]+[R]**, da bi ponastavili njuna položaja. Izberite vse poligone in pritisnite **[CTRL]+[N]** ter s tem popravite normale. Na nizko-poligonskem modelu pritisnite večkrat **Smooth**.

2 Visoko-poligonska leščerba bi morala biti znotraj nizko-poligonske. Če ni, le spremenite njeno velikost, da se bosta skladali. Zdaj odznačite vse in se podajte na **Edge Select**, nato pa izberite linijo ploskev, ki se raztezajo od zadnjega dela vratu do čela, kot je prikazano na sliki. Pritisnite kombinacijo **CTRL+E** in izberite **Mark Seam**.

"Da bi model deloval znotraj igre same, je potrebno nanj nanesti nekaj tekstur"



6 V **meniju UV** pritisnite na **Save UV Face Layout**. To naložite v urejevalnik slik ter pobarvajte v črno-beli tehniki, da bi s tem ustvarili tako imenovano teksturo "bump map". Mi smo na primer obarvali predel okoli brade. Datoteko shranite kot .tga v mapo **ORB/Imports**.



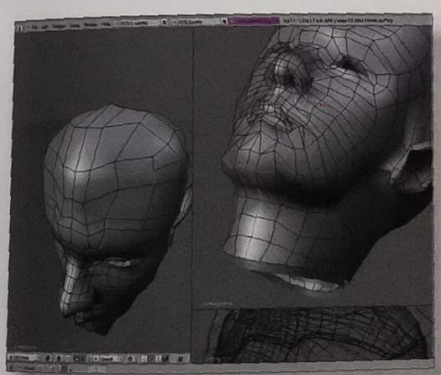
NA DISKU

Blender 3D
Verjetno najboljše tridimenzionalno orodje na svetu – vseh časov. Ne obstaja veliko opravil, ki jih z njim ne bi mogli početi, in je popolnoma zastonj. Kar namestite različico, ki preži na vas z reviji priloženega diska.
www.blender3d.org

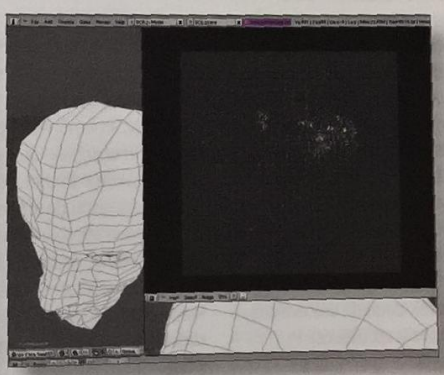
Open Render Bump
Ali na kratko le *ORB*. Je od boga nam smrtnikom dan program, ki bo vse vaše "bump" in "normalne" datoteke spremenil v format, ki bo prijazen do okolja *Quake IV*. Seveda je tudi ta aplikacija odprte kode in zanjo ne boste potrebovali kupa denarja, da bi jo lahko sploh uporabljali.
tinyurl.com/lkww9

The GIMP
Da bi še bolj zapečatili našo namero o tem, da vam za ta projekt ne bi bilo treba imeti nič drugega kot zgolj kopije *Quake IV*, vam predlagamo, da namesto *Photoshopa* uporabite tole brezplačno različico urejevalnika slikovnega materiala. Z njegovo pomočjo boste teksture napravili, kot bi klofnili Judeža.
www.gimp.org

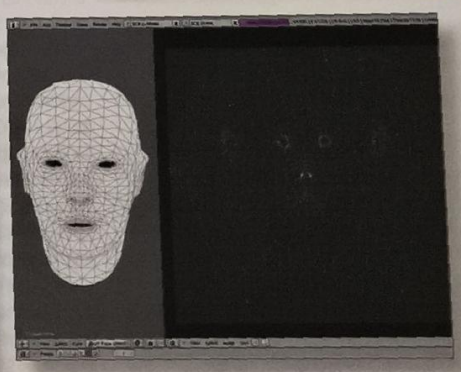
NASLEDNJI MESEC
ZADNJE FINESE
NA NAŠEM MODELU BOMO OPRAVILI NEKAJ ZAKLJUČNIH DEL IN SE OSREDOTOČILI NA PODROBNOSTI



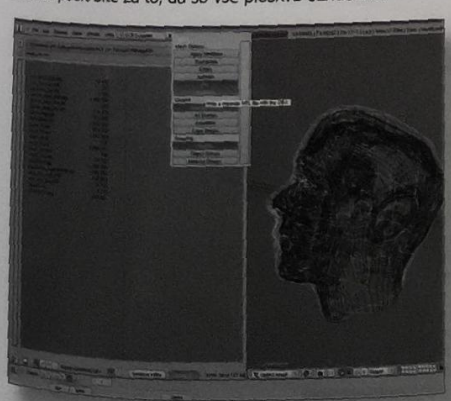
3 Izberite novo vrsto ploskev, ki so pravokotne na prejšnje čez obrv, in tudi zanje izberite **Mark Seam**. Podobno storite tudi za predel pod brado, kot je vidno na sliki, nato pa se s tipko **TAB** pomaknite ven iz ustvarjalnega načina, pritisnite **[F]** in znotraj načina **UV-Select** poskrbite za to, da so vse ploskve označene.



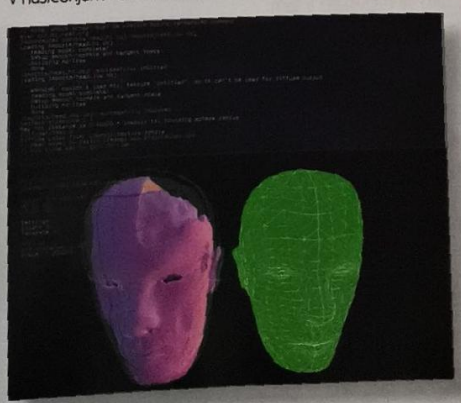
4 Razdelite pogled in novo okno spremenite v način **UV/Image editor** ter pritisnite **[E]** za **LSCM Unwrap**. Pritisnite še **[A]** in izberite vse točke UV, nato pa vrtite vse tako dolgo, da boste imeli pravi pogled na situacijo. Ne bojte se, če je vse skupaj videti nekako bizarno: v naslednjem koraku bomo to popravili.



5 Pritisnite **[O]** in izberite točko, ki jo povlecite, da boste razgrnili postavitev. Točko imejte še vedno označeno ter pritisnite **[P]**, da jo zapečatite na mesto (obarvati se bi morala rdeče). Zdaj pritisnite **[E]** in program bo razgrnil model bolj natančno. Poskušajte, dokler ne dobite želenega rezultata.



7 Vmite se v *Blender*, kjer izberite vse ploskve in pritisnite na **[CTRL]+[T]**. Obe glavi izvozite kot datoteki Wavefront OBJ in ju shranite v mapo ORB/Imports. Tam boste našli **PCFQ4head.cfg**. Odprite datoteko v *Beležnici* in spremenite imena, da bodo ustrezala imenom datotek, ki ste jih ustvarili sami.



8 Zaženite *ORB* in vtipkajte ukaz **exec pcf_q4_head.cfg**, pritisnite **[~]**, da bi se podali v pogled 3D, in pritiskajte na **[+]**, dokler utripajoči beli model ne bo vseboval visoko-poligonskega modela. Pritisnite **[~]** še enkrat, uporabite ukaz **renderbumphw exports/head** in mirijte, da se *ORB* ne sesuje.

9 Ko bo končano nanašanje normal glave, vnesite še ukaz **addnormals exports/head.tga imports/bump.tga 3**, kjer je bump.tga vaša črno-bela tekstura. Ponovite celoten postopek še s telesom in pobarvajte vaše teksture, kot smo vam pokazali prej. Malo še, pa boste popolnoma pripravljeni za vstop v akcijo.

Gregor Mraz
NE PREMAŠA REDAKOV

VprašajteGregorja...

ODGOVORI NA VAŠA PC-VPRAŠANJA

Hitri kviz

Preizkusite svoje male sive celice

1 **Kdo je izumil e-pošto?**
a) Ray Tomlinson
b) Bob Metcalfe
c) Niklaus Wirth
d) Nihče

2 **V koliko DVD-regij je razdeljen svet?**
a) 4
b) 5
c) 8
d) 16

3 **Katerega leta je bil ustanovljen HP?**
a) 1938
b) 1958
c) 1978
d) 1998

4 **Kje je bila razvita miška?**
a) Caltech
b) Stanford Research Institute
c) Xerox PORC
d) Michigan Institute of Technology

5 **Katero od naštetih podjetij ni član konzorcija za Bluetooth?**
a) Vodafone
b) IBM
c) Nokia
d) Microsoft

Odgovori na strani 99

Čisto brezplačna pomoč

Vam bo računalnik navrtal luknjo v možgane in rano v želodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pišite na **mraz@pcformatslo.net**, če vam pa ne uspe dovolj usposobiti PC-ja, pa mu pošljite navadno pisemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**

Samo brez panike

Gregor Mraz vrže na žar še eno skupino vernikov in vam postreže z njihovimi zoglenelimi trupelci, da bi vi lahko razširili svoje znanje in se po možnosti še zabavali

Vas skrbi obraba vaših dragocenih zunanjih naprav? Naj vas ne...

TEŽAVE Z OS
Kdo bo zdaj zaščitil moj monitor?

Odkar sem namestila brezžično tipkovnico in miško (Microsoftov komplet) mi v Windows XP SP2 ne dela več ohranjevalnik zaslona. Ali mi lahko pomagaš?

JANA

Gnngh... moram... se upreti... val apatije... me preplavlja. Ne morem... se pripraviti... da bi me ganilo. Ohranjevalniki zaslona so neuporabni in jih sovražim. Koga sploh zanima tista zasnežena alpska pokrajina, ki jo imaš na zaslonu? Konec koncev se pojavi samo takrat, ko te ni zraven. Bi rada zaklenila tipkovnico? Odjavi se. Bi rada zaščitila monitor? Ugasni ga.

Ohranjevalnik zaslona je onemogočen zaradi morebitnega konflikta gonilnikov (pričakuj, da bo kmalu na voljo kak popravek, ker so pri Microsoftu precej pridni pri popravljanju težav z njihovimi izdelki), mogoče pa je celo, da je tvoja optična miška tako občutljiva, da zaznava premikanje, tudi ko je ne uporabljaš – mogoče zaradi vibracij mize (poskusi znižati ločljivost miške v gonilnikih ali pa treniraj akrobatski rokenrol zunaj, namesto pred računalnikom). Ne glede na razlog, pa le poskusi nekaj časa živeti brez ohranjevalnika zaslona, preden se spraviš popravljati to "težavo". Mogoče boš ugotovila, da je takšno življenje v bistvu prav zanimivo.

TEŽAVE Z APLIKACIJAMI
Manjkajoča pošta

Pred nekaj dnevi so mi izginila vsa sporočila v *Outlook Expressu*, in sicer v mapah s prejetimi in poslanimi sporočili. Kako jih lahko povrnem?

TOMAŽ

Izginjajoča pošta, manjkajoči ključi od avtomobila, taleči se led na polih. Za končnega uporabnika se vse te stvari zdijo kot ločeni simptomi, a so dejansko kompleksni pojavi, ki jih lahko povzroči tisto, čemur strokovnjaki pravimo "en velik kup stvari". Na primer *McAfee VirusScan* je znan po "interakciji" z *Outlook Expressom*, zaradi katere lahko počisti mapo s prejetimi sporočili. Težave na strežniku z IMAP ali *Microsoft Exchange* ti lahko onemogočijo dostop do pošte na strežniku, okvarjene identitete v *Outlook Expressu* pa lahko počnejo isto na odjemalčevi strani. V bistvu je dolžina seznama potencialnih vzrokov tako dolga, kolikor se človeku pač ljubi naštevati.

Na srečo pa mi visoka količina krvničk za reševanje težav v krvi omogoča, da precej zanesljivo uganem, da so v tvojem primeru vzrok za težave okvarjene datoteke .dbx. *Outlook Express* vsa sporočila v posamezni mapi shrani v eno samo datoteko .dbx. Če je v datoteki okvarjen en sam bajt, kar se zgodi precej pogosto, bo *OE* spregledal celotno mapo, ko bo prikazal sporočila. Na internetu je kar nekaj komercialnih orodij za reševanje datotek .dbx, večino težav pa lahko odpraviš brez dodatnih stroškov, in sicer s klikom na **File→Folder→Compact** ali **Compact all folders**. To majceno orodje za vzdrževanje baze podatkov je tako uporabno, da je *OE* vzdrževanje včasih opravljal samodejno, v ozadju. Nato pa so pri Microsoftu ugotovili, da lahko to orodje za stiskanje včasih okvari dodateke .dbx, če je sistem močno obremenjen, zato so

44 Athlon AM2

Athloni, ki podpirajo DDR2 do 800MHz? Ali gre za čip, ki bo uničil Intel?

Kazalo oglasov

Acord-92	51, 53, 97, 116	KFM	101
Alterna Intertrade	9	Lestra	35
Amis	95	Mikroing Trade	15
Andersen	18	Parametica	27
Bavaria IT	47	Quantum	109
Chip	22	RAM2	75
Domex	16	Ribera	99
Foto Fantasy	24, 41, 79, 94, 98	RT3	13
Foto Grad	11	Svema	7
Foto Levac	113	Telemach	19
HP	2	Trion	25
IN.PU.T	23	VideoToP	69, 89, 115
Inea	3		

NAROČITE SE!

Ne dovolite, da bi imeli drugi PCFormat pred vami!

str. 20

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

Vsebina revije

Soočeni

48 MP3-telefoni
Pet telefonov, ki se pretvarjajo, da so tudi *polnokrvni predvajalniki MP3.*

100 Supertest
Kar 18 kompaktnih digitalnih fotoaparatov, da boste lahko pokazali utrinke s počitnic.

Strojna oprema

44 AMD Athlon 64 FX62
51 Matrox QID-E128LPA
51 Toshiba Satellite A100-232
52 Matrox TripleHead2Go
53 Toshiba Satellite Pro U200-132
53 Trendnet TEW 429UF
54 Kworld PVR-TV 300U
54 Enermax Chakra ECA3050
54 Butt Kicker Gamer
52 Matrox TripleHead2Go
53 Toshiba Satellite Pro U200-132
53 Trendnet TEW 429UF

Programska oprema

55 PodMediaCreator
55 Ulead DVD Moviefactory 5

Igre

58 Igre prihajajo – E3
62 Za kulisami
66 Hitman: Blood Money
68 *Condemned: Criminal Origin*
70 The Da Vinci Code
71 Evolution GT
72 SiN Episodes: Emergence
74 Rise and Fall: Civilisations at War
75 X-Men: The Official Game
75 Back to Gaya
75 Battle of Europe
76 SCS Dangerous Waters
77 Guild Wars Factions
78 Sensible Soccer 2006
79 Naprej v preteklost
80 Pogled nazaj

NA DISKU
CELOTNA IGRA

Vklop

NAJBOLJ VROČE NOVICE TEGA MESECA

Magdalena 2006

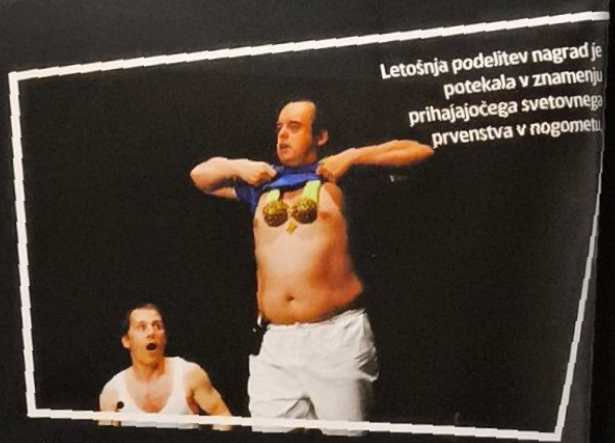
Mikavna inspiracija z dolgimi nogami

Le kdo je ta mamljiva ženska na visokih petah, ki vsako pomlad obišče mesto duhov, praznih prikazni, ki ob njeni prisotnosti ponovno zaživijo? Že sama napoved, da prihaja, požene kri po žilah in sokove v telesih mladih, nadobudnih in kreativnih ljudi, katerih glave se ob njeni sapi, ki jo dahne čez mesto, ponovno naelektrijo. Mikavna inspiracija, ki se že prvi dan svojega prihoda odpravi po mračnih ulicah mesta Maribor in s svojimi dolgimi nogami zalezuje tako mladenke kot mladeniče, ter daje jasno vedeti, kdo vodi igro in kdo ima žogo. Ko za hip postane, da bi odpočila svoje lepe dolge noge v visokih petah, se čas ustavi, trenutki se spremenijo v milne mehurčke, drobne minutke pa v majhne golobice, ki ob končani malici zletijo neznano kam.

Preteklost, ki jo nosi s seboj, jo naredi še bolj privlačno, izkušeno, četudi večno mlado. Je mati vseh otrok in s tem dojilja času, ki jo občasno skrije in jo sam zase skrit v omari, s kotičkom svojega očesa skrivoma opazuje, medtem ko ona uganja norčije z otroki v parku. Njene pete se delijo kot najvišja priznanja, njenih modrcev je željan vsak naj si bo mlad ali nekoliko mlajši kreativec. Je ena, edina, in prva v taki preobleki. In prve, kot vemo, ne pozabiš nikoli! Govorimo o mednarodnem festivalu vizualnih komunikacij, o festivalu mladih, ki je potekal tudi letos in sicer od 25. do 27. maja v Mariboru. Mlada izkušena dama Magdalena namreč ne povezuje le posameznikov iz določenih področij, temveč tudi organizacije, izobraževalne ustanove ter seveda podjetja, in vse to na kreativni in visoko ustvarjalni ravni. Magdalena je med drugim spoj poslovnega sveta izkušenih podjetnikov in sveta mladih, neizkušenih, a ambicioznih ljudi, željnih slave in uspehov, ter dobrega žura. Je srčna žila našega mesta, mesta Maribora, katere utrip nas opominja, da še živi, četudi samo po presledkih, vsekakor pa takrat, ko nas obišče Magdalena.

Kot vsako leto doslej je Magdalena tudi letos poskrbela za to, da bi med zagrizene kreativce razdelila čim več znanja in vedenja. Na festivalu so imeli predavanja Robert Leśnik, glavni oblikovalec pri VW Design, Nemčija, Robert Crow, predstojnik katedre za oblikovanje na univerzi v Manchestru, Niklas Frings-Rupp, izvršni direktor Miam Ad School Hambrug, Regine Debatty, profesionalna bloggerica iz Belgije, in Tatiana Arzamasova, Lev Evzovich, Evgeny Svyatsky, ter Vladimir Fridkes iz Rusije. Robert Leśnik je predaval na temo "To Make a Car! Design process at Volkswagen", Robert Crow je izhajal iz semiotike in je govoril o "The Rationale for LEFT to RIGHT: The Cultural Shift from Words to Pictures", Niklas Frings-Rupp je predaval na temo "Unlimited Creativity?", Regine Debatty je skušala odgovoriti na naslednje vprašanje: "Shouldn't creative practitioners try to learn something from new media art?" in Tatjana Arzamasova, Lev Evzovich, Engeny Svyatsky ter Vladimir Fridkes so nam predavali predavanje na temo "Kids are our biggest weapon!"

Večerni koncerti in nastopi VJ-jev in DJ-jev, ki so jim sledili, obiskovalcem festivala vse do jutranjih ur niso pustili spati. Na fotografiji karizmatična pevka madžarske skupine Neo.



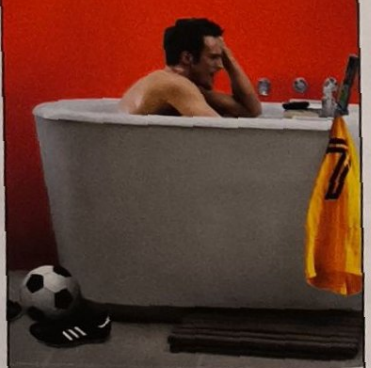
Letošnja podelitev nagrad je potekala v znamenju prihajajočega svetovnega prvenstva v nogometu.

Magdalena je tokrat nagrajevala svoje privržence in slave željne po presoji svojih šestih parov oči neizprosne žirije, med katerimi so se pojavila sama znana imena, kot so Julie Lasky, glavna in odgovorna urednica revije I.D. iz ZDA, ki je bila tudi predsednica žirije, v kateri so bili še Niklas Frings-Rupp, izvršni direktor Miami Ad School Europe, Jonathan Bambrook, Branbrook Design, Grzegorz Mogilewski, kreativni direktor Max Weberja iz Poljske, David Crow, ravnatelj šole School of Design at the MMU in Alma Čakmazović, kreativna direktorica Lowe Digital iz Hrvaške. Predsednica žirije je podala tudi kratko obrazložitev letošnjega izida tekmovanja in podeljevanja prestižnih modrcev in petk, in sicer: "Ko smo se odločali o tem, katera dela nagraditi, se je žirija omejila predvsem na štiri ključne kriterije, na močan koncept, dobro izvedbo, originalno zamisel in na dojemanje ter videnje oglasnega sporočila s strani potrošnika. Vse te štiri kvalitete, ki bi naj neko delo odlikovale, so bile močno zastopane na posterju UNICEF in so bile bolj ali manj prisotne v delih drugih prejemnikov zlatega modrca. Četudi so naše odločitve vodili bolj instinkti kot znanost, se mi zdi prav, da povem, da so imeli dobitniki Srebrnega modrca vsaj tri od naštetih lastnosti dobrega oglasa."

Med 673 prijavljenimi deli iz petnajstih držav je na 8. mednarodnem festivalu kreativne komunikacije Magdalena žirija nagradila z glavno nagrado – Magdalena 2006 – za najboljše delo na festivalu, tiskanemu oglasu "UNICEF Islam", ki sta ga izdelala Tolga Büyükdoganay in Patrik Partl iz Avstrije. Slednji je poleg te nagrade prejel še zlato petko za najboljše delo v skupini Tiskani oglasi in nagrado New

pinnacle

TV ko, kjer in kadar jo želite!



PCTV
Hybrid Pro Stick

Najboljši način gledanja televizije na vašem računalniku

- Z uporabo funkcije TimeShifting ustavite redni program na televiziji ter ga po želji zopet zaženite, pri tem pa ne zamudite niti sekunde programa
- Z Electronic Program Guide (EPG) posnemite televizijske oddaje, katerih ne želite zamuditi
- Svoje najljubše televizijske oddaje shranite v MPEG – 2 ali DivX format na trdem disku, ali pa jih preprosto presnemite na DVD
- Uživajte ob poslušanju digitalnega in internet radia ter ob predvajanju svojih avdio-video datotek
- Udobno se namestite in uživajte z uporabo daljinskega upravljalca

Obiščite nas na www.pinnaclesys.com/pctv

DVB-T
DivX

DOMEX
Uvoznik: Domex d.o.o.
t: 01 56 58 750
e: prodaja@domex.si

pinnacle
A division of Avid

©2006 Pinnacle Systems, Inc. Vse pravice pridržane. Pinnacle Systems, Pinnacle Studio Plus in Pinnacle logotip so registrirane blagovne znamke ali blagovne znamke podjetja Pinnacle Systems v ZDA in/ali ostalih državah. Vse registrirane blagovne znamke in blagovne znamke so v lasti svojih pravnih lastnikov.

Opremljeni

NAJBOLJ PRIVLAČNI PRIHAJAJOČI IZDELKI

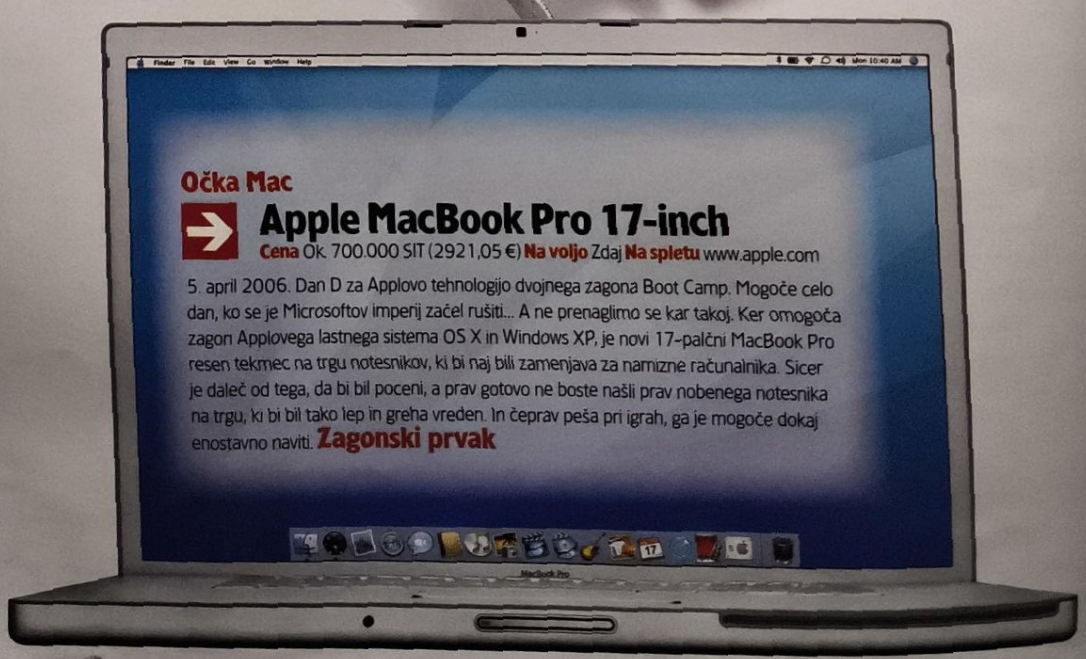
PRIKLJUČEK SMRTI
CROSSFIRE KAOS

Zmogljivosti, možnosti in kvaliteta slike. Na vsakem od naštetih področij je ATI-jev Radeon X1900 XTX kralj. Ponuja neverjetne zmogljivosti senčenja pik, unikatno podporo za hkratno renderiranje HRD FP16 in glajenje robov, nadpovprečno dinamično senčenje in najboljše anizotropno filtriranje. X1900 je kartica, ki je preprosto ne more nihče premagati, kajne?

Narobe. Vzemite si nekaj minut in si oglejte nekaj tehnološko orientiranih spletnih forumov, pa vam bo kaj kmalu jasno, da navdušenci vsebino svojih denarnic raje praznijo na račun nVidiinih kartic 7900 GTX, kartic, ki so počasnejše, dražje in ponujajo manj možnosti kot ATI-jev prvak. Razlog je preprost: SLI. Priznamo, da tehnologija z več grafičnimi procesorji ni ravno vzor, kot bi morala biti – ena sama zmogljiva in relativno draga grafična kartica bo v vsakem primeru bolj zanesljiva kot dve cenejši kartici v tandemu. V marketinških pogledih pa ne moremo zanikati, da je bil SLI nVidiina velikanska uspešnica. Že sama obljuba, da bo mogoče čez šest mesecev v računalnik preprosto zadegati še eno kartico, je zadosten razlog, da se uporabniki odločajo za SLI. Potrebno je le poiskati še eno kartico z istim naborom, jo namestiti in že lahko opazujemo, kako računalnik dobi krila.

Po samih zmogljivostih je CrossFire vsaj tako dober kot SLI, kar pa ni najpomembnejši razlog za nakup, če pomislimo na Ahilovo peto te rešitve – potrebe po posebni primarni kartici in povezovalnem kablu, s katerim jo povežete s sekundarno kartico. Če danes kupite X1900 XTX je nemogoče vedeti, če boste lahko čez kakšno leto kupili veliko cenejšo kartico, s katero boste lahko nadgradili sistem. Seveda lahko že takoj plačate goro denarja za primarno kartico X1900, a se pri tem vprašajte, če si res želite zmogljivosti X1900 XT za ceno X1900 XTX. V ATI-jevo dobro upamo, da bodo izpolnili obljube in se s prihajajočim R600 znebili primarnih kartic in povezovalnih kablov.

Ker ATI-ju ni uspelo izkoristiti vseh prednosti manije na sisteme z dvema karticama, so izgubili zajeten del prihodka.



Očka Mac

Apple MacBook Pro 17-inch

Cena Ok. 700.000 SIT (2921,05 €) **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.apple.com

5. april 2006. Dan D za Applovo tehnologijo dvojnega zagona Boot Camp. Mogoče celo dan, ko se je Microsoftov imperij začel rušiti... A ne prenaglimo se kar takoj. Ker omogoča zagon Applovega lastnega sistema OS X in Windows XP, je novi 17-palčni MacBook Pro resen tekmec na trgu notesnikov, ki bi naj bili zamenjava za namizne računalnika. Sicer je daleč od tega, da bi bil poceni, a prav gotovo ne boste našli prav nobenega notesnika na trgu, ki bi bil tako lep in greha vreden. In čeprav peša pri igrah, ga je mogoče dokaj enostavno naviti. **Zagonski prvak**

PCF pravi... Ja, kdo pa pravi, da ne obstajajo zakoni proti piratstvu? Vir težave je v tem, da večina uporabnikov računalnika na piratstvo sploh ne gleda kot na nekaj protizakonitega. Zaradi tega imamo na eni strani zares pretirano drastične ukrepe s strani zakona, o čemer lahko vsak mesec berete v kolumni Avtorska patrulja, na drugi strani pa bore malo učinka.

Tisto o brisanju spletnih strani pa je za naš okus malo prehudo. Internet naj bi bil območje prostega govora in če kdo samo širi ideje in nima v mislih nobenega zaslužka, to še ne pomeni, da ne dela nič koristnega za človeštvo. Običajno je celo ravno nasprotno.

www.pcformatslo.net/forum

Ostalo >> Kabelski operaterji preprečili gledanje tekem SP06 na HTV2

yure:
ali se je tudi pri vas to zgodilo?
ne da bi zdaj pretirano ljubil naše južne sosede vendar mi njihovi komentatorji boljše komentirajo tekme (vsaj tiste na katerih ne igrajo hrvati). zato me ta odločitev kabelske močno moti.
kaj vi mislite o tem?
ps. foter je klical na kks in so mu povedali da hrvati niso plačali avtorskih pravic in so jih zato mogli izklopit. no samo tekme sp 2006.

hamax:
ja kao da tuje televizije niso kupile pravic za predvajanje sp-ja na kabelskih omrezjih tujih drzav.

PolentoZer:
HEHE,... SOBNA ANTENA je zakon :)
Čeprav ni vedno lepa slika.

Nasveti pri nakupu >> A se splača kupit???

Samo
zanima me če se mi splača kupit slušalke +mikrofon Logitech Precision PC Gaming Headset. imel bi jih predvsem za igranje igrc in pogovarjane po skypu.
zanima me pa tudi če jih do ima ali se dajo nastavljati po velikosti,ker imam bol malo glavo.

juxy
se splača, si jih lastim.. zvok je zelo čist

Samo
kaj bi me motlo?
pa a je kaka razlika če maš 5.1 slušalke a je kaj bolš a je sploh razlika?

juxy
prej sem mel 5.1 slušalke .. zdaj ne opazim bistvene razlike mogoče majhna, ampak kvaliteta zvoka je enaka...motilo te bo mogače to da so slušalke malo težke in vsa teža visi na ušesih.

Samo
hvala... in verjetno jih bom kupo mal bom še počako če bo ke kaka akcija

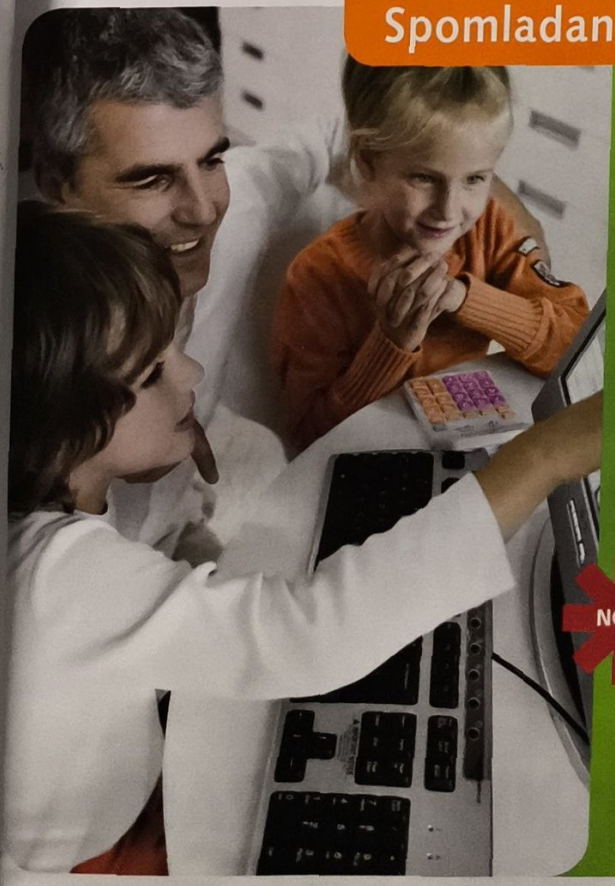
IZREZANO S FORUMA

PCFormat >> Pismo meseca

Jo'a20 — Objavljeno: 20.06.2006 @ 20:29 — Naslov sporočila: pc in klima

Pridružen/-a: Tor Sep 2004 22:45
Prispevkov: 242

mam eno vprašanje:
Bi šlo da bi kupil prenosno klimo in naredil cev v komp da bi hladila notranjost? Bi ble kake težave zaradi vlažnosti ?
LP



Spomladanske cene internet paketov!

Ne spreglejte!

paket	hitrosti	cena v SIT / EUR	prve 3 mesece cena v SIT / EUR / mesec
MINI	256 / 128 Kbps	4.990 / 20,82	2.990 / 12,48
STANDARD	1536 / 384 Kbps	6.990 / 29,17	4.200 / 17,53
TROJKA	3072 / 512 Kbps	8.700 / 36,30	5.200 / 21,70
PETKA	5 Mbps / 768 Kbps	9.990 / 41,69	5.990 / 25,00
NOVO MAKSI	12 Mbps / 1 Mbps	13.990 / 58,38	8.400 / 35,05

brez časovne vezave

prve 3 mesece 40% popust

BREZPLAČEN PRIKLOP

več na 080 22 88
www.upctelemach.si

Znesek v EUR je informativen in preračunan po centralnem paritetnem tečaju 1 EUR = 239,64 SIT

Ponudba velja samo za nove naročnike na UPC Telemachov internet. Obstajati morajo tudi tehnične možnosti priklopa.

3 ure brezplačnih računalniških inštrukcij na domu!

UPC TELEMACH

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16% ali 20% na naročilu na PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat s CD-jem: 11.900 SIT / 49,66€
Enoletna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 14.900 SIT / 62,18€
18-mesečna naročnina na PCFormat s CD-jem: 17.850 SIT / 74,49€
18-mesečna naročnina na PCFormat z DVD-jem: 21.750 SIT / 90,76€

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preikusnimi programi, predstavitvenimi filmi
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* za eno leto ali podaljšanju naročnine za isto obdobje, boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri*. Izbirate lahko med naslovi:

- **Deus Ex: Invisible War**
- **Links 2003**
- **Playboy: The Mansion**
- **Dance Ejay 3**

*Darilo, ki vam pripada, boste prejeli po plačilu celotnega zneska naročnine

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo
24 ur na dan
MODRA ŠTEVILKA
080 23 13

Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. To ste nekateri starejši naročnikipozabili storiti – javite se nam čim p

PCFormat-ova posebna ponudba

NORMAN
DATA DEFENSE SYSTEMS

PROTIVIRUSNI PROGRAM PODJETJA NORMAN

*Vsak naročnik lahko prejme samo eno od daril, omenjenih na tej strani. Število darilo iz posebne ponudbe je omejeno

Naslednji mesec PCFormat

50

najpomembnejših inovacij za PC vseh časov

Od rojstva računalnika do danes – odkrili vam bomo najpomembnejše dogodke, ki so kovali razvoj PC-ja

In še več! Čisto in samo za vas bomo skovali 32 strani debelo prilogo o domišljijski grafični umetnosti

NA POLICAH 1. 8. 2006

spedenaj mi pc

Jea, bejbi! Spedenaj mi PC iz bek in da havz! Akcija je ta mesec spet v polnem zagonu, mesec oddiha, če se za možgansko telovadbo sploh lahko uporabi taka beseda, pa smo izkoristili za popolno predelavo rubrike. Spedenali smo Spedenaj mi PC. Zakaj smo se tega sploh lotili? Kljub temu, da smo bili že prej zadovoljni, nam je v teh šestih mesecih, kolikor je akcija v polnem zagonu, pognalo v glavah v zvezi s to akcijo toliko odbitih in svežih idej, da smo jih preprosto morali vpreči. Upamo, da vam je nov videz všeč.

Ni pa oblika rubrike edina novost ta mesec. Naleteli smo namreč na oblikovalca, ki nas je s svojim mojstrskim vihtenjem križnega izvijača in motorne žage tako navdušil, da smo ga morali vzeti v ekipo. Ime mu je PuBBeC in vam lahko z laserskim pogledom ustavi ventilator na procesorju, če ga boste jezili. Mi ga ne upamo.

DEFLORACIJA

Njegov prvi pacient je bil digitalni hišni prijatelj Mitje Levarja iz Orehove vasi. Ta računalnik je prišel v ožji izbor tudi zaradi ohišja, ki ga je izdelalo podjetje Chieftec, znano po tem, da zna delati hudo estetske zadeve. Zakaj bi ves čas predelovali "jugce", če lahko sprejmemo pravi izziv in poskušamo olepšati ferrarija. Ja, malo pudra sem, malo šminke tja ni princip, po katerem se PuBBeC ravna. Korajžno je odvijačil levo in desno stranico, ju potežkal, zazehal, zinil besedo "dolgočasno!" in z natančnostjo nindže vrgel nekaj kilogramov težki stranici skozi okno. Dva mrtva psa in en krik soseda kasneje je že držal v rokah zajeten kos pleksija in rezal iz njega nove stranice. Mitja je za tematiko izbral japonski slog risanja, ki mu poznavalci pravijo anime, in ideje so takoj začele švigati. Ko je PuBBeC zadevo izpeljal, dodal še nekaj osvetljave in "kišto" priklopil na "štrom", je bilo kaj videti. Poglejte samo slike na tej strani. Če hočete doživeti poln učinek neonk, pri tem ugasnite luči... neee, šalimo se.

To pa ni edina lepa stvar, ki je doživela ta računalnik. Ko smo prvič *pred oči dobili njegove specifikacije, nam je od prevelikega kontrasta med mirnim in šokiranim stanjem počila najmanj ena žilica.* Berite z nami: *Athlon 1600+, v redu, 512MB DDR400, solidno, Voodoo 3 2000 AGP 16MB, KAJ??? OMG!?! WTF?!? Čakajte, Voodoo 3 je bil za svoje čase legenda in praktično edina izbira vsakega igričarja, ampak njegovi časi so bili... hm... pred pravljičnimi sedmimi leti.* Seveda ni moglo biti dvoma, kateri kos strojne opreme bo romal iz ohišja. Smo pa pazili, da smo odstranjeno grafično kartico položili stran od naših grafičnih kartic, da se ne bi katera slučajno nalezla počasnosti. Kot nov pljuvalnik piksiov smo uporabili nVidia GeForce 6600GT, ki bo odlično dopolnil procesor in pomnilnik.

Želite podobne sreče tudi svojemu računalniku? Ni problema. Pošljite nam njegove slike, natančne specifikacije, nam dajte tri tedne časa in brezplačno vam bomo iz Stevea Buscemija naredili Brada Pitta. PCF

SPEDENAJTE MOJ PC

Želite, da naslednji mesec spedenamo vaš PC?

Pošljite svoje podatke (ime, priimek, naslov, telefonska številka...) na e-poštni naslov info@pcformatslo.net in priložite več slik vašega računalnika z različnih zornih kotov. Nobene škode ne boste naredili, pravzaprav vam bomo celo hvaležni, če boste v sporočilo dodali še čim bolj natančne specifikacije vašega strojčka. Podkupnin do nadaljnjega ne sprejemamo (mežik, mežik). Med vsemi kandidati, ki se bodo držali teh preprostih pravil, bomo izbrali srečneža, ki mu bomo že naslednji mesec SPEDENALI PC!

CHIP
WWW.CHIP.SI, TEL.: 03(03) 712 12 00

KAKO SMO SPEDENALI

1 Chieftecova ohišja niso bila nikoli grda. Ampak "nič ni tako lepo, da ne bi moglo biti še lepše" je bil tokrat rek, ki smo ga skušali potrditi.

2 Takšno je bilo ohišje, ko smo ga olajšali za dve stranici. Brez skrbi – PuBBeC je kmalu izdelal dve novi, ki sta še lepše postavili na ogled osvetljeno notranjost.

3 Nepovezani kabli lahko pokvarijo celoten videz, zato smo jih lepo povili. Spodaj sta že vidni neonki, ki komaj čakata, da obarvata notranjost računalnika.

4 Tema predelave je bila japonska animacija. Še dobro, da so se nam po predalih kotalile tele karte, ki so bile odlična rešitev za sicer manj estetsko stran

5 Stranice so odmerjene in izrezane. Računalnik ima že skoraj svojo končno podobo. Komaj čakamo, da ga priključimo in poženemo... izgubljamo

6 ... ojoj, povsem smo jo izgubili. Sploh ne slabo, ne slabo, sploh. V temi je zadeva videti še nekajkrat lepše, ampak dajmo pred nočnim testom pritrditi še stranice.

7 Ali pa tudi ne. Tale nestrpnost nas očitno še ni utegnila zapustiti. Nasvet: vedno preizkusite delovanje, preden pritrdite stranice. Pleksi nima rad vijačenja.

8 Tako, PuBBeC že jemlje zalet za zadnji udarec – vijačenje. Nasvet: ne jemljite zaščitne folije s pleksi stekla, dokler ne proglasite projekta za 100% končanega.

9 Mitja se je sicer trudil skriti navdušenje, ampak zdi se nam, da se mu na sliki kotički ust obračajo navzgor.

POTREBŠČINE

Za odlično počutje in videz računalnika smo poskrbeli z naslednjimi dodatki, ki sta jih prispevali podjetji Chip in IN.PU.T:

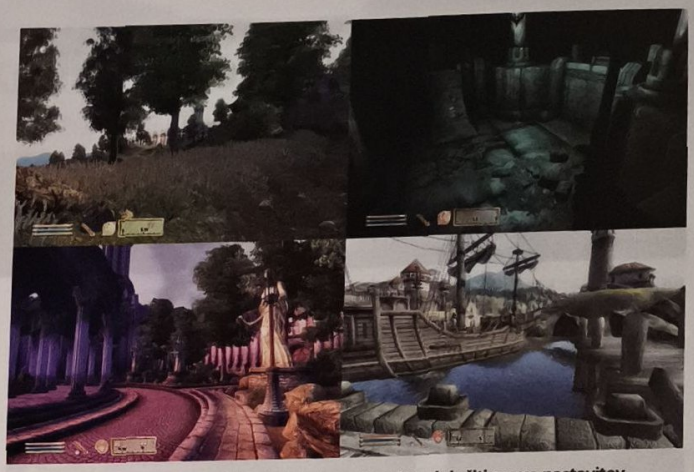
- 1x grafična kartica nVidia GeForce 6600GT 128MB
- 1x zelena hladna katoda
- 1x modra hladna katoda
- 1x rdeča hladna katoda
- 1x moder ventilator z LED, 80mm
- 1x raznobarven ventilator z LED, 80mm
- 1x kit za ureditev kablov

njo dosegli povprečno 29 sličic v sekundi, pri čemer smo mnogo lastnosti, ki določajo kakovost prikaza, morali nastaviti na srednjo kvaliteto. Največjo žrtev pa bodo/bomo/boste na oltar prinesli lastniki monitorjev LCD – kamor dandanes spada že večina igralcev. *Oblivion* je tako kronično zahteven, da se boste prisiljeni podati na področje vaših najhujših nočnih mor: ločljivost igre boste morali nastaviti na nižjo od nativne ločljivosti monitorja. Grozljivo, res.

VSE NI IZGUBLJENO

A ne bodite preveč prestrašeni. Ključni element, ki *Oblivion* povleče iz pregovornega dreka, je zelo natančno nastavljiv 3D pogon. Nastavite lahko skoraj vsako podrobnost, od osvetlitve, senc in kvalitete tekstur, do terena, rastja in vidne razdalje, in tako poskrbite za hitrost na eni strani in še sprejemljivo lepoto prikaza na drugi strani tehtnice. Če ste dovolj brihtni pri nastavljanju teh lastnosti, lahko celo iz povprečne strojne opreme iztisnete več kot samo sprejemljiv videz in tako igrate pri igralni hitrosti in hkrati ne delate krivice vrhunski grafični raznovrstnosti, ki jo ponuja *Oblivion*.

Pogon igre se izkaže za zelo pripravno orodje, ko se odločate za nakup grafične kartice, saj vam pokaže, čemu se boste morali v določenem razredu odpovedati pri prihajajočih igrah. Za vas smo zvlekli na kup grafične kartice vseh vrst in pasem, od takšnih, ki ne bodo ogrozile družinskega proračuna, do pregrešno dragih, in jih preizkusili v naporni disciplini imenovani *Oblivion*. Poleg običajne primerjave 3D kartic in procesorjev smo se pozabavali tudi z ostalimi vprašanji, kot sta dostopnost sistemskega in grafičnega pomnilnika in razlika med enim in dvema jedroma. Koliko sličic v sekundi bi vas stalo vklopljeno osvetljevanje HDR v spodnjem, koliko v srednjem in koliko v zgornjem razredu grafičnih kartic? Kaj natanko je tista stvar, ki povzroči dramatično strm padec hitrosti delovanja, ko se pomaknete iz zaprtih prostorov v odprte širjave *Obliviona*? Ali obstaja kakšna možnost, da bo igra tekla pri nativni ločljivosti vašega monitorja LCD? Ali arhitektura trojne širine senčnikov pikslov ATI-jevih procesorjev X1600 in X1900 prinaša pomembno povišanje hitrosti delovanja? Je spodobnost ATI-jevih kartic, da kombinirajo HDR in glajenje robov, zgolj teoretično nakladanje ali nekaj, po čemer se splača koprneti? In kako se danes dostopna strojna oprema obnese v primerjavi s strojno opremo, ki je vladala pred letom ali letom in pol? Odgovori in nasveti, kako najbolje nastaviti *Oblivion*, sledijo na naslednjih straneh.



Zaradi zelo raznovrstnih okolij je za *Oblivion* zelo težko določiti pravo nastavitev. Hitrost delovanja se bistveno razlikuje pri kakšnem Great Forestu in podzemnimi stopnjami. Bo pa igra vaše poigravanje z nastavitvami zelo bogato nagradila.

"Ne domnevajte, da boste poskakovali naokoli med lepo zglajenimi robovi in se kopali v veličastni svetlobi HDR"

Moč procesorja

Zakaj nova grafična kartica ni vse, kar potrebujete

Ne razumite tega narobe. Če je vaša grafična kartica starejša od 18 mesecev, je ne pošiljajte v boj s 3D pogonom *Obliviona*. A kaj vam pomaga blazno vlaganje v nadgradnjo grafične kartice, če je tudi vaš procesor bolj šepave sorte?

Dobro novico imamo za lastnike AMD-jevih vedno pridnih procesorjev Athlon 64. Njihov mlinček za številke bo kar precej pripomogel k bolj gladkemu igranju *Obliviona*. Če vaš čip deluje pri frekvenci najmanj 2GHz, boste lahko tudi iz najmočnejše grafične kartice potegnili največ. Vendar pa 1,8GHz Athlon 64 žal ne bo dovolj – v delih igre z veliko podrobnostmi, kot je denimo Imperial City, se minimalno število slik v sekundi spusti pod 25. Če boste šli v drugo smer in si omislili X2, dvojedrni Athlon 64, boste z njim zmagovali na vseh področjih v igri.

Kaj pa Intelovi procesorji Pentium 4 za namizne računalnike? No, najboljše, kar lahko povemo v zvezi z njimi, je to, da kmalu pride na trg nova Intelova arhitektura Conroe. Skrajni čas. Na našem testiranju je celo 3,2GHz Pentium 4 padel na bojišču, ko smo prišli do meritev v Imperial City, saj je dosegal v povprečju 31 slik v sekundi, najnižje pa je padel do 23 slik na sekundo. Kar sami si predstavljajte, kako grdo je propadel šele njegov šibkejši brat z 2,8GHz. Naš kratek in preprost zaključek se torej glasi: če želite uživati v digitalnih sadovih letošnjega poletja, se ne dotikajte enojedrnih procesorjev Pentium.

Zahvaljujoč obvladovanju večnitnih aplikacij dvojedrni Pentium D na presenečenje vseh prisotnih občutno pospeši delovanje večnitnega pogona *Obliviona*. Pri isti frekvenci je dvojni Pentium za približno 20% hitrejši od svojega sorodnika z enimi možgani. Glede na to, kako nizko so strmoglavile cene Pentiumov D in če upoštevamo še dejstvo, da se pustijo zelo dobro navijati, moramo priznati, da lahko Intel ljubitelju iger z ne predebelo denarnico ponudi kar nekaj dobrih stvari, če veste, kaj gledati.

Naše nastavitve

To so nastavitve, ki smo jih uporabljali v testih

NASTAVITVE ZA GRAFIČNO KARTICO	VISOKA KAKOVOST	ZMANJŠANA KAKOVOST
Textures	Large	Medium
Tree fade	90%	90%
Actor fade	50%	25%
Item fade	50%	25%
Object fade	50%	25%
Grass distance	50%	25%
View distance	100%	100%
Distant lands	On	On
Distant buildings	On	On
Distant trees	On	On
Interior shadows	50%	50%
Exterior shadows	50%	50%
Self shadows	Off	Off
Shadows on grass	On	Off
Tree canopy shadows	On	Off
Shadow filtering	High	Off
Specular distance	100%	100%
Water detail	On	On
Water reflections	On	On
Water ripples	On	On
Window reflections	On	On
Blood decals	High	High

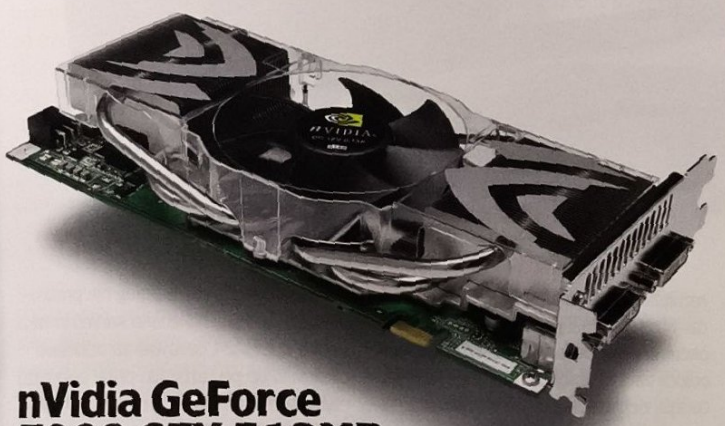
Ključne nastavitve so na temno zeleni podlagi.

NAD 100.000 SIT

ATI Radeon X1900 XTX 512MB

Sapphire Radeon X1900XTX

Cena Ok. 125.000 SIT (521,66€) **Na spletu** www.sapphiretech.com



nVidia GeForce 7900 GTX 512MB

Gigabyte 7900 GTX GV NX79X512

Cena Ok. 125.000 SIT (521,66€) **Na spletu** www.gigabyte.com

In tako smo prišli do igrač za velike fante, dveh najboljših in najdražjih naborov grafičnih čipov na našem modrem planetu. Nobenega dvoma ni, da tudi ti dve pošasti pokašljujeta, ko pride do izrisovanja brutalno kompleksnih zunanjih scen *Obliviona*. S povprečno 27 slikami v sekundi in najnižjo izmerjeno vrednostjo 24 pri meritvi v Great Forest je 7900 GTX ravno še opravil test igralnosti pri ločljivosti 1.280 x 1.024 z vklopljenim HDR. Zares noro nizek rezultat, če upoštevamo, s kakšno lahkoto ta kartica zmelje večino ostalih iger pri tej ločljivosti. Kaj pa vsemogočni ATI-jev prvak X1900 XTX? Bil je za okoli dve sličici v sekundi hitrejši pri obeh meritvah.

Ko smo navili ločljivost na popularnih širokozaslonskih 1.680 x 1.050 in 1.920 x 1.200 (to je tipična nativna ločljivost 23- in 24-palčnih širokozaslonskih monitorjev LCD), je igra na obeh karticah padla pod tisto mejo, ki je po našem mnenju zadnja meja gladke igralnosti. Seveda lahko tudi tu, kot pri vseh ostalih karticah, na preprost način zmanjšate količino podrobnosti in tako pridobite nekaj zaleta – zmanjšajte denimo vidno razdaljo trave in podrobnosti senc. A ker ste za svojo kartico odšteli več kot 120 tisočakov, ste lahko upravičeno precej razkačeni, ker boste morali sprejemati kompromise, da bi lahko gladko igrali *Oblivion* na vašem novem, 23-palčnem širokozaslonskem monitorju.

Kot zadnjo opazko naj zapišemo še to, da rezultati pokažejo, da ATI-jeva zmožnost hkratnega glajenja robov in osvetljevanja HDR ni uporabna – preprosto nimate na voljo dovolj manevrskega prostora za takšno razkošje.

DO KONCA

PCF pravi... "ATI-jev Radeon X1900 je najboljša izbira za lastnike širokozaslonskih monitorjev LCD."

Milijon številk

Primerjava vseh kartic, ki smo jih testirali

DO 35.000 SIT	THE GREAT FOREST	ELVEN CATACOMBS	IMPERIAL CITY
1.024 x 768, visoka kakovost, 8x anizotropno filtriranje, osvetljevanje HDR			
nVidia GeForce 6600GT 128MB	9 (7)	42 (26)	18 (11)
ATI Radeon X1600XT 256MB	12 (10)	41 (27)	25 (19)
nVidia GeForce 6600GT 128MB SLI	16 (14)	72 (47)	30 (22)
ATI Radeon X1600XT 256MB Crossfire	17 (14)	62 (44)	27 (21)
1.024 x 768, zmanjšana kakovost, 8x anizotropno filtriranje, standardno osvetljevanje			
nVidia GeForce 6600GT 128MB	19 (17)	69 (40)	29 (22)
ATI Radeon X1600XT 256MB	33 (29)	78 (44)	37 (28)

DO 55.000 SIT	THE GREAT FOREST	ELVEN CATACOMBS	IMPERIAL CITY
1.280 x 1.024, visoka kakovost, 8x anizotropno filtriranje, osvetljevanje HDR			
nVidia GeForce 7600GT 256MB	14 (12)	56 (36)	30 (20)
ATI Radeon X1800 GTO 256MB	18 (15)	44 (30)	30 (24)
nVidia GeForce 7600GT 256MB SLI	26 (21)	95 (68)	52 (34)
ATI Radeon X1800 GTO 256MB Crossfire	ni podatka	ni podatka	ni podatka
1.280 x 1.024, visoka kakovost, 8x anizotropno filtriranje, standardno osvetljevanje			
nVidia GeForce 7600GT 256MB	15 (12)	78 (44)	35 (24)
ATI Radeon X1800 GTO 256MB	23 (20)	60 (36)	41 (29)
1.680 x 1.050, visoka kakovost, 8x anizotropno filtriranje, osvetljevanje HDR			
nVidia GeForce 7600GT 256MB	10 (8)	45 (28)	21 (13)
ATI Radeon X1800 GTO 256MB	15 (13)	36 (24)	28 (22)
nVidia GeForce 7600GT 256MB SLI	18 (16)	80 (53)	38 (25)
ATI Radeon X1800 GTO 256MB Crossfire	ni podatka	ni podatka	ni podatka

NAD 100.000 SIT	THE GREAT FOREST	ELVEN CATACOMBS	IMPERIAL CITY
1.280 x 1.024, visoka kakovost, 8x anizotropno filtriranje, osvetljevanje HDR			
nVidia GeForce 7900GTX 512MB	27 (24)	107 (77)	55 (36)
ATI Radeon X1900 XTX 512MB	29 (26)	95 (65)	52 (33)
nVidia GeForce 7900GTX 512MB SLI	49 (46)	110 (86)	54 (36)
ATI Radeon X1900 XTX 512MB Crossfire	43 (38)	110 (81)	52 (33)
1.920 x 1.200, visoka kakovost, 8x anizotropno filtriranje, osvetljevanje HDR			
nVidia GeForce 7900GTX 512MB	19 (15)	81 (50)	42 (26)
ATI Radeon X1900 XTX 512MB	22 (19)	71 (46)	42 (30)
ATI Radeon X1900 XTX 512MB Crossfire	35 (32)	ni podatka	ni podatka

Podatki prikazujejo povprečno in (minimalno) število slik v sekundi.

NOVA NOGA

AMD Athlon 64 FX62 Socket AM2

Mogoče gre za cesarjeva nova oblačila, a reža AM2 za Athlone 64 ni nov par spodnjic – razlog zanjo je podpora za DDR2

Cena Ok. 260.000 SIT (1.084€) **Proizvajalec** AMD **Na spletu** www.amd.com

AMD si vsekakor zasluži spoštovanje za jajca. Ko je na trg prišel prvi Athlon 64, so fantje mirno požrli vse očitke, ker novi, integrirani pomnilniški krmilnik ni podpiral DDR2. Običajno (in na novejših naborih za Pentiume) je bil na osnovnih ploščah poseben čip, severni most, ki je upravljal s prometom med procesorjem in pomnilnikom, frekvenca tega čipa pa je bila v celoti omejena s hitrostjo sistemskega vodila. Pri AMD-ju so ta vmesnik stlačili kar v sam procesor in sistemsko vodilo zamenjali z lastnim vmesnikom HyperTransport. Zaradi enega čipa manj so bile latence seveda nižje, pomanjkljivost takšne rešitve pa je seveda manjša fleksibilnost pri izkoriščanju novih tehnologij, kot je na primer DDR2.

Zgodovina pa je pokazala, da vztrajanje pri DDR1-400 niti najmanj ni omejilo zmogljivosti AMD-jevih procesorjev, kar je bilo še posebej vidno v igrah. Athloni 64 so tako kar nekaj časa zabijali Pentiume 4 globoko v tla, razloga za to pa sta dva – prvi je seveda bolj učinkovita zasnova samega procesorja, drugi pa ta, da pomnilnik DDR2 preprosto ni izpolnil obljub, saj se zaradi višjih latenc ni izkazal za prav nič hitrejšega. Tako je bilo do zdaj, ko so se na trgu pojavili 800 in 1.066MHz moduli in se razmerje med zmogljivostmi in ceno preveša v prid DDR2, za kar se moramo zahvaliti predvsem Intelu. Zahvalili so se mu tudi pri AMD-ju in izdelali platformo za DDR2-800.

Težava pa je v tem, da so morali pri AMD-ju za tak preskok razviti čisto novo tehnologijo pomnilnika, zato so celotno serijo procesorjev nadgradili s čisto novim pomnilniškim krmilnikom – in pri *PCFormatu* smo seveda prvi, ki smo prejeli testni model takšnega procesorja, in sicer kar najhitrejši dvojedrni Athlon FX62.

Vsakič ko so se pri AMD-ju igrali z novim pomnilniškim krmilnikom, so nadgradili tudi podnožje, da zmedeni uporabniki ne bi novih, nič hudega slutečih procesorjev poskusili tlačiti v podnožja, s katerimi se ne bi mogli pariti. S prehodom z enokanalnih krmilnikov na dvokanalne je število nožic zraslo s 745 na 939, na novo podnožje, ki so ga poimenovali AM2, pa so dodali še eno nožico (predvidevamo, da samo zato, da bi jih ločili).

Izboljšave AM2 niso vezane samo na DDR2, je pa podpora za to vrsto pomnilnika glavni razlog, da se bodo uporabniki odločali za nakup novega procesorja. Pravi čar dejstva, da procesor ni vezan na sistemsko vodilo, je ta, da bodo lahko AMD-jevi čipi popolnoma izkoriščali 1.066MHz pomnilnika DDR2, ne glede na osnovno ploščo – Intelovi čipi tega ne zmorejo, saj so vezani na najvišjo frekvenco sistemskega vodila.

AMD bo kar takoj predstavil celotno paleto procesorjev, združljivih z AM2, zaradi HyperTransporta pa bodo vsi obstoječi nabori samodejno združljivi, samo integrirati jih bo potrebno na osnovne plošče s podnožjem AM2, kar je še ena prednost integriranega pomnilniškega krmilnika. Nas pa seveda zanima, kako se obnesejo novi procesorji.

GOREČI ČIPI

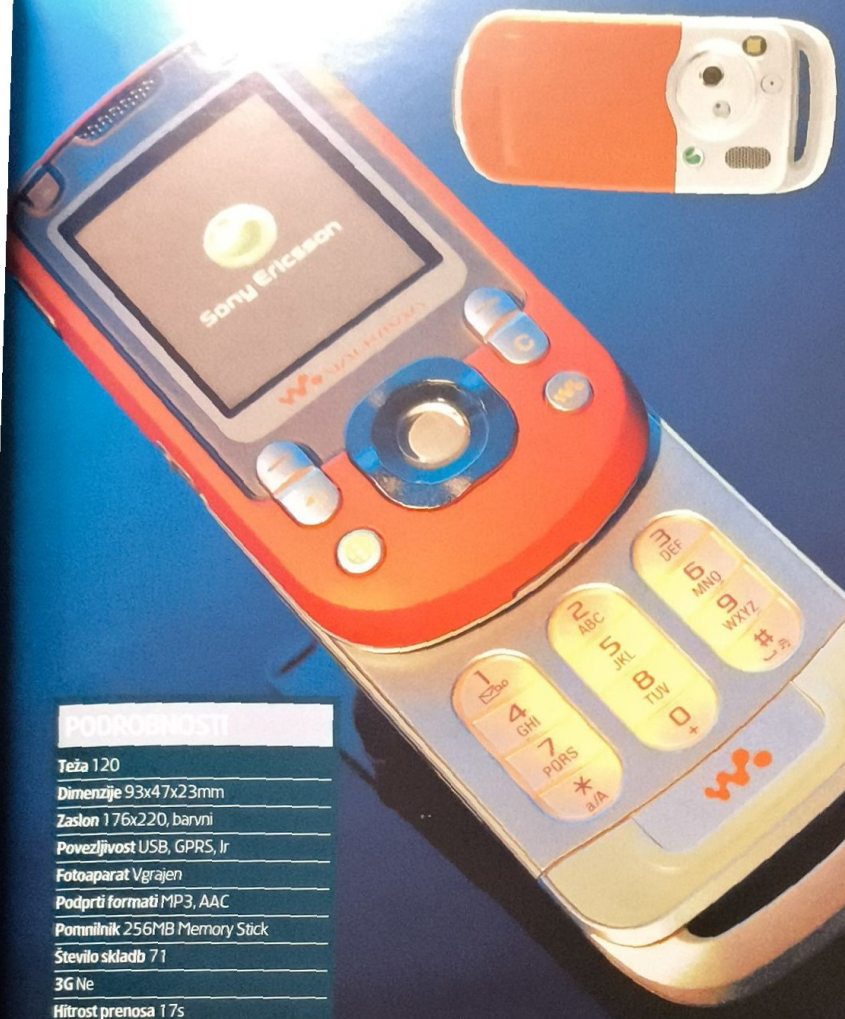
Seveda bi lahko pri AMD-ju mirno še naprej vztrajali pri DDR1, a je njihov največji problem Intelova revizija procesorja Core Duo, imenovanega Conroe (pokukajte v prejšnjo številko *PCFormata* in preberite, kako se je Core Noro hitri obnesel na testu), ki bo kmalu na voljo. Dokler še imajo priložnost, bodo pri AMD-ju poskrbeli, da bodo obdržali zmogljivostno krono z mogočnim in hitrim procesorjem FX62. Na papirju so izboljšave precej malenkostne – frekvenca je nekoliko višja od FX60, in sicer 2,8GHz namesto 2,6GHz.

"Kot bi pričakovali od čipa, ki stane celo premoženje, pa po zmogljivosti premaga vse procesorje, ki so trenutno na trgu"

KAKO SMO TESTIRALI

Najboljše iz najboljšega

FX62 smo testirali na Asusovi osnovni plošči AM2 najvišjega razreda, M2N32SLIDeluxe. Na tem mestu moramo povedati, da gre sicer za ploščo nForce 5, ki pa ne podpira novih naprednih zmogljivostnih profilov za nove pomnilniške module. Po zaključku redakcije je bil izdan tudi popravek za BIOS, ki bi lahko še dodatno zvišal zmogljivosti. 1 GB pomnilnika, ki smo ga uporabili za testiranje, je bil Corsairjevo delo, in sicer DDR2 pri 800MHz in simpatično nizko latenco CAS 4 (ta je [illegible] za AM2 [illegible] potencialnih [illegible] PCFormata v stroju [illegible] moramo [illegible] še omeniti, da so bili rezultati testiranja Conroeja samo informativni. Nove čipe Core 2 smo testirali v Intelovih laboratorijih v Nemčiji, in sicer v sistemu, ki so ga sestavili pri Intelu. Po našem mnenju so rezultati naših testov dober indikator zmogljivosti, ki jih lahko pričakujemo, seveda pa bomo rezultate še dodatno potrdili, ko bomo dobili čipe v uredništvo in bomo lahko izvedli tudi več neodvisnih testov. V sistem s Conroejem je bil vgrajen tudi hitrejši pomnilnik (1.066MHz), ki pa je imel višje latence, ki nekako pokrajšajo možnosti, ki jih ponuja sama frekvenca. Več informacij pa vam bomo seveda servirali v prihajajočih številkah revije.



Sony Ericsson w550i

67%

Proizvajalec Sony **Na spletu** www.sony-ericsson.com

w550i si je od lanskega modela S700i sposodil sistem odpiranja, kot vsi ostali Sony Ericssonovi modeli pa združuje mladostno oblikovanje in bogat nabor "odraslih" funkcij.

Čeprav telefon na prvi pogled deluje okorno, so večsmerni gumb in ostali gumbi za hiter dostop do medijskih in drugih funkcij nameščeni na sprednji stranici, tako da je dostop do vsega, kar je potrebno, hiter in enostaven. Kot bi pričakovali od kateregakoli telefona, ki se ponaša z značko Walkman, sta digitalni medijski predvajalnik in radijski sprejemnik prvovrstna in po kvaliteti zvoka popolnoma primerljiva s katerimkoli samostojnim prenosnim predvajalnikom.

Glede na to, da gre za enega od cenejših mobilnih telefonov na tem testu, se zdi, da ima w550i krizo identitete. Gre namreč za pravi MP3-telefon, ki predvaja odličen zvok, a so pri Sony Ericssonu nekoliko preveč pozornosti namenili igričarski plati. To pa še ne pomeni, da zaradi tega w550i ni izjemen telefon. Je že res, da bi vas rad pošteno zabaval, a svoje telefonske funkcije še vedno opravlja z odliko, le želeli bi, da bi bil bolj osredotočen na tisti MP3 del. Dokaz za to je dokaj omejena količina pomnilnika. 256MB internega pomnilnika je sicer dovolj za vsakodnevno rabo, a bi od pravega MP3-telefona pričakovali še kakšno razširitveno režo za pomnilniško kartico. Na srečo pa je priložena programska oprema zasnovana tako, da je prenos hiter in enostaven, je pa res, da se boste prenosa posluževali pogosteje kot bi želeli.

PODROBNOSTI

- **Teža** 120
- **Dimenzije** 93x47x23mm
- **Zaslon** 176x220, barvni
- **Povezljivost** USB, GPRS, Ir
- **Fotoaparat** Vgrajen
- **Podprti formati** MP3, AAC
- **Pomnilnik** 256MB Memory Stick
- **Število skladb** 71
- **3G** Ne
- **Hitrost prenosa** 17s
- **Avtonomija** 4,2h stalnega predvajanja

Motorola SLVR L7

72%

Proizvajalec Motorola **Na spletu** www.motorola.com

Po dokaj neuspešni prodaji modela ROKR pri Motoroli niso bili ravno prepričani, kako naj propagirajo naslednika. ROKR je bil sicer čisto pravi MP3-telefon, ki bi naj premostil prepad med iPodom in mobilnim telefonom, a mu je žalostno spodletelo, ker je imel preveč bikasto in ne ravno lepo ohišje, za povrh pa je imel še kar nekaj težav s povezljivostjo.

Predstavitev SLVR je pokazala, da so pri Motoroli poslušali vsaj polovico nasvetov, ki so jih dobili kot lekcijo za ROKR. Bodimo iskreni – SLVR je prekrasen. V primerjavi z ROKR, ki je bil pravi boksar težke kategorije, SLVR elegantno zapleše po ringu kot svetovni prvak v peresno lahki kategoriji.

Komaj 12mm debela rezina poliranega aluminija se ponaša z velikim zaslonom z 262.000 barvami, fotoaparatom s 4x digitalnim zoomom in ločljivostjo VGA, vmesnikoma Bluetooth in USB ter 5MB nadgradljivo pomnilniško kartico Transflash.

Začetna popularnost modela ROKR je fante pri Motoroli tudi naučila, da potrošniki radi uporabljajo iTunes na mobilnem telefonu. Žal te možnosti SLVR nima oziroma jo imajo samo modeli za ameriški trg. To je po našem mnenju precejšen spodrsljaj, saj je SLVR odličen medijski center, ki pa ni tako dobro podprt, kot je bil ROKR. In čeprav sta podprta formata MP3 in AAC, spravljanje datotek v teh formatih v telefon poteka prek počasne povezave Bluetooth ali prek ne ravno najbolje rešenega programa za sinhronizacijo. Verjetno nam ni treba posebej poudarjati, da bi možnost vlečenja datotek znatno olajšala zadeve.

Pri Motoroli so oblikovalsko nihalo očitno premaknili iz ene skrajnosti v drugo. Brez dvoma je SLVR fenomenalen telefon, ki vam lahko ponudi prav vse, kar želite, in to v genialno oblikovanem ohišju, kot pravi predvajalnik MP3 pa mu manjkata podpora za več formatov in kapaciteta, kar bi bila faktorja, ki bi zagotovila znatno višjo oceno.

PODROBNOSTI

- **Teža** 96g
- **Dimenzije** 114x49x12mm
- **Zaslon** 176x220, barvni
- **Povezljivost** Bluetooth, USB, SyncML
- **Fotoaparat** Vgrajen
- **Podprti formati** MP3, AAC
- **Pomnilnik** 5MB in 256MB kartica Transflash (so 512MB)
- **Število skladb** 105
- **3G** Ne
- **Hitrost prenosa** 10s
- **Avtonomija** 3,1h stalnega predvajanja

BRAVO

SAMO 150 SIT

VSAK DRUGI ČETRTEK!

Pogledali smo, kaj se dogaja s skupnostjo preizkuševalcev iger pri Electronic Arts

EA običajno testira vse svoje igre ekskluzivno znotraj podjetja. Pred kratkim so to tradicijo prekinili in povabili cele legije predanih igralcev s spletne strani www.bf2combat.net, da bi preizkusili in raziskali novo razširitev za Battlefield 2, ko je bil ta še vedno v razvoju.

Namen teh razširitev oziroma "booster packs" je ponuditi novo vsebino po sprejemljivo nizki ceni. Euro Forces, prvo razširitev za Battlefield 2, smo opisali v 50. številki PCF, druga razširitev, Armored Fury, pa bojevanje popelje na ameriška tla. Poleg novih zemljevidov predstavlja tudi nova prevozna sredstva, kot je denimo A-10 Warthog.

Polni smo upov, da se bo ta EA-jev sistem testiranja beta različic razširitev obdržal tudi v prihodnosti in morda prenesel še na druge naslove. Kot smo že večkrat imeli priložnost videti, lahko popravki igri naredijo več škode kot koristi. Ko pa so pri EA povabili veliko poznavalcev igre iz skupnosti k dobro organiziranemu testiranju, so odkrili in odpravili na stotine hroščev, ki bi v nasprotnem primeru morda zahtevali nov popravek.

Čim prejšnje testiranje je ključnega pomena pri razvoju uspešne igre. Testiranje odpravi napake, ki bi lahko pokvarile igralno izkušnjo, in poskrbi za dobro uravnoteženost. Povečanje števila preizkuševalcev s člani skupnosti igralcev bistveno nadgradi tradicionalen pristop zagotavljanja kakovosti tudi zaradi nevpletenosti teh igralcev v sam razvoj. Igre so programska oprema in zato ne bodo nikoli povsem brez hroščev. A več kot jih bodo polovili na samem začetku razvoja, bolj bomo igralci ob igranju uživali.

Izdatno testiranje igre pred samim izidom bistveno zmanjša potrebo po naknadnih izdajah popravkov.

Povejte svoje na www.pcformatslo.net/forum

Dokončajte zemljevid za BF2

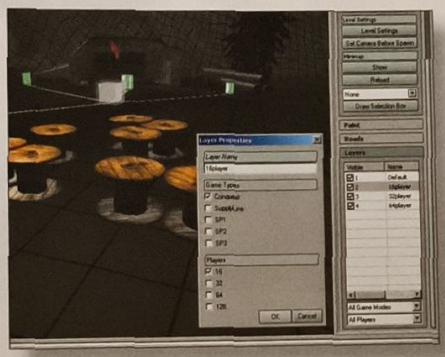
del 123

V zadnjih dveh številkah smo se prebili skozi vse osnove sestavljanja lastnega zemljevida za *Battlefield 2*. Prejšnji mesec smo ustvarili delujoč zemljevid s postavitvijo vozil, zastav, cest in zgradb.

Serijo bomo zaključili z razlago nekaj naprednejših tehnik ustvarjanja zemljevidov. Učinki osvetljevanja so ena pomembnejših stvari na vsakem zemljevidu. Pri tem pa morate vedeti, da renderiranje tekstur osvetlitve (light maps) traja celo večnost, če ne delate na superračunalniku, tako da se boste morali v tistem času pač nekako drugače zaposliti. Pokazali vam bomo tudi, kako zemljevid spravite v ličen paket, ustvarite lasten zaslon za nalaganje in spremenite opise. Preizkušanje vašega zemljevida je ravno tako bistveno. Če potrebujete pri tem pomoč, vam priporočamo, da se obrnete na Battlefield 2 Combat: The Battlefield 2 Tour of Duty na **www.bf2combat.net**. *Izdelovalci zemljevidov imajo brezplačno članarino, omogočajo pa vam preizkušanje vaše stvaritve s 64 igralci.* **PCF**

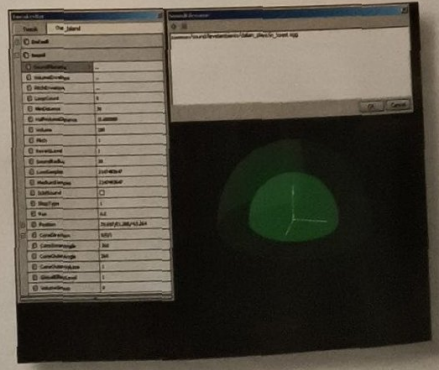
Napredne tehnike

Od grdega račka do laboda v devetih korakih



1 Zemljevidi v *BF2* imajo tri različne velikosti: za 16, 32 in 64 igralcev. Ustvarite lahko plasti, ki določajo postavitev objektov na zemljevidu za vsako od teh velikosti. Ko ustvarite nadzorne točke, vozila in podobne stvari, jim določite plast. Tako boste lahko prilagajali vsebino posameznih velikosti zemljevidov.

2 Dogodki "Ticket Bleed" so pomembni v *BF2*. Do njih pride, ko ima ena ekipa v lasti nadzorne točke, katerih skupna vrednost je večja ali enaka 100. Če želite, da bi ekipa sprožila "Ticket Bleed" s tremi zastavami, nastavite **Area Value** vsake nadzorne točke na 35 v **TweakerBar**.



6 Ambientalni zvoki dodajo pravo dozo vzdušja vsakemu spopadu. Z desnim gumbom kliknite na tla in v **TweakerBar** izberite **Create Ambient Sound**. Zdaj lahko izberete zvočno datoteko, ki se bo predvajala in spremenite nastavitve, kot sta recimo glasnost in doseg zvoka.

"Učinki osvetljevanja so ena pomembnejših stvari"

Varnost mobilnih telefonov

Tomaž Bratuša svari pred neprevidno rabo mobilnih telefonov

Ena najhitreje razvijajočih se tehnoloških panog je prav gotovo razvoj mobilnih oziroma pametnih telefonov. Zgodovinski razvoj telefonov je šel od tako imenovanih rotacijskih (to so tisti, ki jih med nami večina ni nikoli uporabljala in pri katerih je bilo potrebno pred klicem nekajkrat zavrteti ročko), pa vse do digitalnih, brezžičnih in nenazadnje mobilnih telefonov. Kot pri vseh oblikah tehnologije prihaja z razvojem tudi pri mobilnih telefonih do vseh mogočih varnostnih pomanjkljivosti in priložnosti za zlorabe. Oglejmo si nekaj najznačilnejših.

Danes imajo praktično vsi mobilni telefoni vgrajene spletne brskalnike, odjemalce za elektronsko pošto in orodje za pošiljanje sporočil SMS/MMS. V zelo kratkem času so se klasični mobilni telefoni razvili v "pametne telefone", ki poleg omenjenih aplikacij ponujajo tudi precejšnjo procesorsko moč (200MHz–1000MHz) in imajo tudi večjo količino pomnilnika. S povečevanjem zmogljivosti so se na to področje preselili tudi napadalci, saj so tovrstne naprave naravnost idealni poligon za testiranje njihovih novih zamisli in sposobnosti programiranja.

Ena večjih težav, s katero se na tem področju srečujejo proizvajalci mobilnih telefonov, je namreč vgrajevanje naprednih varnostnih funkcij, ki nemalokrat povzročijo večje zunanje mere naprav in predvsem dvignejo nivo zapletenosti uporabe. Zaradi tega se proizvajalci na sodobne varnostne izzive pripravljajo relativno počasi, pri čemer so glavni vzrok za počasnost pravzaprav uporabniki, ki jih ponavadi zmede že kakšna malenkostna sprememba pri obliki naprave.

TRENUTNO STANJE

Trenutno je za mobilne telefone na voljo že več kot 150 različic virusov, ki napadajo mobilne operacijske sisteme, kot so Microsoftov Windows Mobile, PalmOS, Symbian in Researching Motion. Med omenjenimi je najbolj razširjen Symbian, ki ga uporablja tudi Nokia. Trenutno naj bi imel Symbian okrog 70% tržni delež, medtem ko naj bi imel Microsoft z Windows Mobile okoli 10% trežni delež.

Danes je v svetu osebnih računalnikov znanih več kot 180.000 različnih virusov, zato se vam lahko številka 150 v primeru mobilnih telefonov zdi upravičeno smešna. Vseeno pa lahko še v letu 2006 pričakujemo nove različice virusov, ki se bodo sposobne z mobilnih telefonov preko brezžičnih povezav Wi-Fi in Bluetooth razširiti tudi na osebne računalnike in obratno. Poudarek bodočih uničevalcev bo namreč ravno na združljivosti in možnostih širjenja na različne vrste naprav (GSM-i, PC-ji, radiofrekvenčni releji, naprave Wi-Fi...).

Pametni telefoni se v sedanji obliki in tehnični zasnovi pravzaprav sploh ne razlikujejo od klasičnih prenosnih računalnikov, zato se napadalci v tem okolju počutijo vse bolj domače. Vaško idilo oziroma odsotnost virusov je tako prvi prekinil črv, imenovan Cabir.

CABIR IN OSTALI

Cabir je napadal predvsem operacijski sistem Symbian, še posebej pa je užival ob napadih na mobilne telefone znamke Nokia serije 60. Okužen telefon je brez vednosti lastnika vklopil povezavo Bluetooth in pričel iskati za okužbo primerne uporabnike v bližnji okolici. Okužba s Cabirjem je od uporabnika zahtevala privolitev v namestitev orodja "Caribe Security Manager", kar je večina povprečnih uporabnikov tako ali tako brez pomisleka storila. Preoblečen v varnostno orodje lahko Caribe v naš pametni telefon privabi tudi ostale mobilne trojanske konje, kot je denimo Skulls. Caribe za uporabnika nima kakšnih pretirano škodljivih posledic, če seveda izvzamemo veliko potrošnjo baterije, ker mobilni telefon neprestano spremlja okolico in vneto išče prisotne naprave z aktivno povezavo Bluetooth.

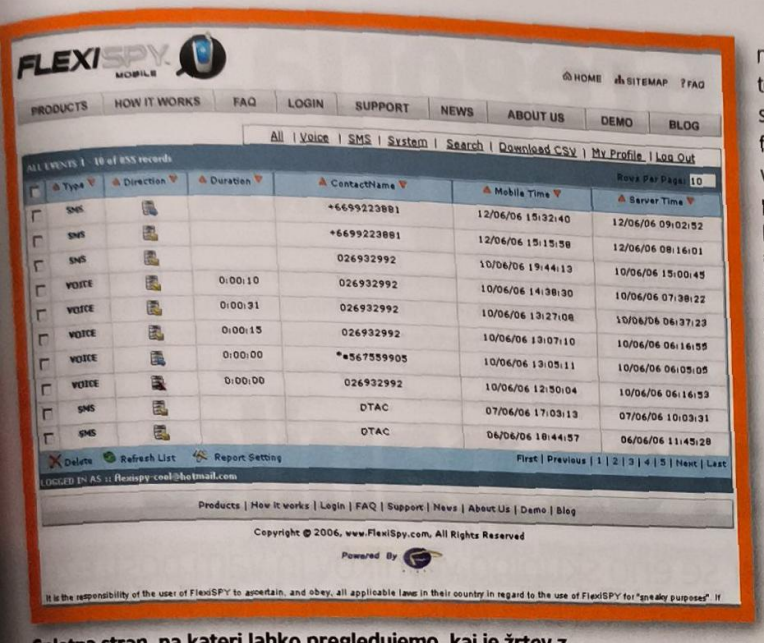
Cabirjeva izvorna koda je v obtoku na internetu, ob pregledu pa lahko hitro pridemo do zaključka, da črv prihaja iz Rusije. Zaradi javno dostopne izvorne kode se je pojavilo že nešteto predelav, ki razvijalcem protivirusnih programov narekujejo povečan obseg dela in novo tržno nišo.

Naslednji virus, namenjen mobilnim telefonom, je CommWarrior, ki za širjenje poleg povezave Bluetooth uporablja še slikovna sporočila MMS. CommWarrior je sposoben mobilni telefon okužiti že zgolj z ogledom in izvršitvijo datoteke priložene sporočilu MMS. Virus se po uspešni okužbi s pomočjo MMS samodejno razpošlje vsem kontaktom v imeniku, hkrati pa prek Bluetootha išče morebitne mimoidoče žrtve. CommWarrior uporablja za besedilo sporočila MMS več kot 20 različic, od nagovarjanja v namestitev posodobitve programske opreme za telefon, pa vse do obljube ogleda priložene pornografske vsebine. Delovanje virusa je dokaj podobno virusom Bagle, Mydoom, Sobig, ki jih poznamo iz sveta računalnikov.

Vsak mimoidoči je lahko lastnik mobilnega telefona, ki širi virus. Bodite pazljivi, komu boste zaupali.

Povezavo Bluetooth imejte aktivno samo takrat, ko jo zares potrebujete.

SVET DIGITALNE FOTOGRAFIJE
www.fotofantasy.si



Spletna stran, na kateri lahko pregledujemo, kaj je žrtev z nameščeno vohunsko opremo FlexiSpy počela z mobilnim telefonom

FlexiSpy je naslednji v zbirki "dodatkov" za mobilne telefone, ki ga lahko namestite na mobilni telefon uporabniku, ki ga želite nadzirati (ja, v bistvu gre za vohunsko orodje). Dodatek oziroma *FlexiSpy* bo nato pridno beležil vse opravljene klice, poslana in sprejeta tekstovna sporočila in tudi mobilno internetno aktivnost. Napadalec oziroma nadzornik mora nato samo še obiskati spletno stran podjetja Vervata, kjer ima dostop do vseh prestreženih podatkov nadziranega telefona (poslušanje pogovorov, ogled sporočil SMS/MMS in obiskanih spletnih strani).

Ja, napadalci se s tudi na področju mobilne telefonije poslužujejo legitimnih varnostnih orodij, ki jih kombinirajo z različnimi virusi in črvi, da laže pridobijo prikrit dostop do mobilnega telefona žrtve. Legitimni vohunski izdelki se namreč izognejo zaznavanju s strani morebitnega protivirusnega programa, saj le-ta aktivnosti ne zazna kot zlonamerne. Tovrstna legitimna orodja za vohunjenje so v praksi v prvi vrsti namenjena nadzoru nad otroki in nezvestimi zakonci, medtem ko lahko v poslovnem svetu predstavljajo sredstvo za pridobivanje konkurenčne prednosti. Če vas tovrstna orodja in tehnike zanimajo, lahko več izveste na spletni strani **www.teamintell.com,** kjer so vam na voljo potrebni kontaktni podatki.

LUKNJA V ZOBU

Naslednje področje, ki ga izkoriščajo napadalci na mobilne telefone, so varnostne pomanjkljivosti v sami implementaciji protokola Bluetooth. Obstaja namreč cela vrsta orodij za napad na naprave Bluetooth in prestrezanje komunikacij. Med najpogostejšimi orodji bi omenili: *Bluestumbler* (**www.bluestumbler.org**), *Bluesnarfer* (**www.aligh-ieri.org/project.html**), *Bluebug* (**http://trifinite.org/trifinite_stuff_bluebug.html**), *Gnokii* (**www.gnokii.org**), *Car Whisperer* (**http://trifinite.org**)...

Car Whisperer je hekersko orodje, ki napadalcem omogoča zlorabo klasične tehnologije Bluetooth, vgrajene v večino sodobnih avtomobilov in mobilnih telefonov. Avtomobilska industrija namreč v vozila vgrajuje Bluetooth, pri čemer proizvajalci uporabljajo standardna gesla, ki služijo za povezavo z vašim mobilnim telefonom. Proces izmenjave gesel s tujko imenujemo "Pairing" in služi izmenjavi ključev, s pomočjo katerih naj bi novi napravi "varno" in brezžično komunicirali.

Car Whisperer omogoča neprestano iskanje naprav Bluetooth v okolici oziroma pregledovanje (Scanning), pri čemer ima sposobnost prepoznavanja vrste naprave, ki jo žrtev trenutno uporablja, s tem pa posredno ugotovi tudi geslo, s pomočjo katerega sta napravi povezani. Proizvajalci in neprevidni uporabniki namreč običajno uporabljajo gesla, ki jih ni težko uganiti, na primer "0000" ali "1234", v nekaterih modelih novejših vozil pa uporabnik sploh nima možnosti, da bi geslo spremenil, saj naprava Bluetooth za prostoročno telefoniranje nima uporabniškega vmesnika. Napadalec se nato poveže na podlagi kanala RFCOMM, kar mu omogoča prestrezanje in posredovanje zvoka uporabniku napadenega avtomobila.

Tovrstno vmešavanje v povezave Bluetooth lahko napadalec izkoristi med drugim tudi za lažna obvestila o stanju prometa ali za dostavo lepih besed predstavnicam nežnejšega spola. Včasih pa bi bila tovrstna dostava besed izjemno koristna tudi za katerega od bolj nestrpnih in dirkaško nastrojenih udeležencev v prometu. Najbolj zanimiva možnost je prav gotovo prisluškovanje pogovorom, ki se trenutno odvijajo v avtomobilu tarče, za kar se uporabljajo posebne usmerjene antene, ki napadalcu omogočajo lovljenje brezžičnih signalov tudi na razdaljah od 100 metrov pa celo do enega kilometra.

Car Whisperer je trenutno namenjen zgolj za operacijske sisteme Linux, najdete pa ga lahko na spletni strani **http://trifinite.org/Downloads/carwhisperer-0.1.tar.gz**.

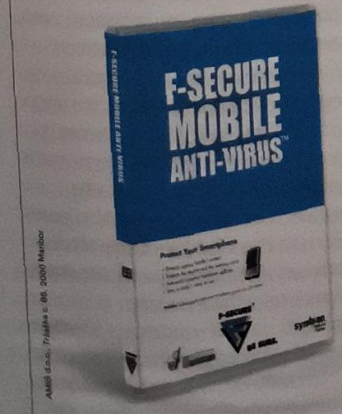
Ostala zgoraj omenjena orodja napadalcu omogočajo med drugim tudi vdor v mobilni telefon, ki ima vključeno povezavo Bluetooth in deluje v vidnem načinu (Discoverable mode). Napadalec lahko s takšnim vdorom pride do imenika telefonskih številk in kontaktov, prebira sporočila SMS, pokliče na drugo telefonsko številko in podobne packarije.

VSI V OBRAMBO

Ključni element pri večini tovrstnih napadov je neveden uporabnik, ki dovoli namestitev virusa ali črva oziroma omogoči napadalcu povezavo z ustrezno izbiro, ki mu jo ponudi mobilni telefon. Če ne veste, kdo vam sporočilo pošilja, in če tovrstno sporočilo od vas zahteva določeno akcijo, potem ste lahko skoraj povsem prepričani, da gre za katero izmed oblik zlonamerne aktivnosti.

Eno od tovrstnih pravil bi bilo tudi to, da svojega mobilnega telefona ne dajete v roke ravno vsakomur. Fizični dostop do naprave namreč pomeni, da je vaša usoda v rokah osebe, ki ste ji napravo zaupali. Naslednji korak pri zaščiti bi bila izbira ustreznega gesla, pri čemer se zavedajte, da je gesla, ki si jih je enostavno zapomniti, hkrati tudi enostavno uganiti. Pomembnejše priporočilo bi bilo to, da imate Bluetooth vklopljen samo takrat, ko ga uporabljate, in še takrat naj naprava deluje v skritem načinu. Na ta način se bo moral napadalec pri vdoru dodatno potruditi in si bo po vsej verjetnosti raje izbral lažjo žrtev.

Vsekakor pa na tem mestu razmislite o uporabi protivirusnega programa in osebnega požarnega zidu tudi na vašem pametnem telefonu. Tovrstne izdelke ponujajo praktično vsi omembe vredni razvijalci protivirusnih programov, ki smo jih navajeni že iz sveta osebnih računalnikov. **PCF**



ZAŠČITITE SVOJE MOBILNE NAPRAVE

F-Secure Mobile Anti-virus omogoča:

- Zaščito pred virusi, črvi in trojanci
- Zaščito naprave in spominskih kartic
- Zaščito pred vdori iz lokalnega ali brezžičnega omrežja
- Samodejne posodobitve protivirusnih definicij in programske opreme
- Digitalno podpisane protivirusne definicije
- Enostavno namestitev in enostavno uporabo

Več informacij: info@f-secure.si, www.f-secure.si

F-SECURE

ga v Service Pack 2 spremenili, tako da ga je potrebno ročno zagnati.

BATERIJE

Neomejeno napajanje

V Ali lahko računalnik napajam prek avtomobilskega akumulatorja? Uporaba brezprekinjenega napajanja ali generatorja v mojem primeru ni mogoča. Nekje sem prebral, da so pri Intelu razvili računalnike, ki so prirejeni za takšno delovanje, in sicer za Indijo. Ali mi lahko mogoče svetuješ? Ali je takšno napajanje sploh varno? Kako dolgo bi po tvojem mnenju akumulator sploh lahko zdržal, če je prižgan 8 – 15 ur dnevno?

Sploh ne vem, kakšna je skupna poraba mojega računalnika, imam pa 550W napajalnik in 24-palčni monitor LCD.

VASJA

O Predelave računalnikov, da jih je mogoče napajati z 12-voltnim avtomobilskim akumulatorjem so dobro znane v svetu predelav računalnikov za avtomobile. Oglej si strani **www.dashpc.com** in **carputer.org**, če res želiš narediti nekaj tako norega. Težava je edino v tem, da se takšni sistemi v bistvu sploh ne napajajo iz akumulatorja. Zasnovani so, da delujejo, ko je motor avtomobila prižgan, tako da se dejansko napajajo z energijo samega motorja, ki je večkrat pretvorjena v različne okuse napetosti prek alternatorja, akumulatorja, inverterja in transformatorja. Gre za junaško neučinkovit način uporabe računalnika, a vsaj deluje.

Poganjanje računalnika prek akumulatorja, ki se redno ne polni prek zunanjega vira energije pa je praktično nemogoče. Klasični svinčeni akumulatorji imajo znatno nižji izkoristek kot klasične litijeve baterije, kar je že samo po sebi dovolj slabo, največja težava pa je, da krivulja napetosti sploh ni krivulja, temveč kar ravna linija. To pomeni, da napetost celice upada ob vsakem napajanju. Osnovna plošča računalnika potrebuje 12V napetosti, kar akumulator sicer omogoča, ko je čisto poln. Ko se akumulator sprazni samo za četrt, pa napetost pade pod 10V, kar je premalo za napajanje osnovne plošče, zato se ta samodejno izklopi. Za vsaj približno normalno delo bi potreboval štiri ali pet vzporedno vezanih akumulatorjev. Dvomim pa, da bi celo na tak način lahko napajal 550W računalnik in monitor za več kot kakšno uro. O petnajstih urah neprekinjene uporabe lahko torej samo sanjaš.

Če potrebuješ alternativno napajanje za dalj časa, ki bo primerljivo električnemu omrežju, bi potreboval sončni kolektor ali lasten nuklearni reaktorček. Izbira je pestra...

TRDI DISKI

Manjkajoč NTLDR

V Rad bi usposobil moj stari računalnik, na katerem je nameščen Windows 2000. Ko sem ga zagnal, je javljal napako "NTLDR is missing". Formatiral sem trdi disk v novem računalniku in namestil Windows XP Home, pa se napaka še vedno pojavlja. Po namestitvi Windows XP na stari disk se mi tudi pokaže zaslon, v katerem moram izbrati sistem, ko zaganjam novi računalnik. Kako naj to možnost odstranim? Na računalniku imam tudi staro različico Windows XP Home; ali jo lahko odstranim?

Hvala za fantastično revijo. Upam, da se nikoli ne boš znebil svojega patentiranega sarkazma.

LOT

O Moj sarkazem ni patentiran, temveč samo avtorsko zaščiten. Mi je pa vseeno – če želijo pri Amazonu patentirati možnost, da klikneš na gumb, ko želiš nekaj kupiti, naj to kar naredijo. Tako bi lahko licenciral svojo sarkastično tehnologijo vsem ostalim svobodnim novinarjem, ki imajo dovolj tehničnega znanja, a so odločno premalo jezni, da bi lahko uspeli v nevarnem svetu odgovarjanja na neumna vprašanja. Ah. Kje sem že ostal?

Napaka z neprepoznavanjem NTLDR se pojavi, kadar na particiji, ki je označena kot aktivna, ni zagonskih datotek operacijskega sistema. To se lahko zgodi, če so informacije o particiji nepravilne ali poškodovane ali če zagonske datoteke manjkajo oziroma so poškodovane. Klasični primer je na primer, če namestiš Windows 9x na starejši manjši disk in ga nato s kakšnim orodjem za ustvarjanje slik diska, kot je na primer Norton Ghost, preneseš na večji, novejši disk. Novi disk ima drugačno geometrijo glav, zato so informacije o particiji napačne, a Windows 9x tega ne preverja. Nadgradnja deluje, dokler ne poskusiš namestiti operacijski sistem Windows XP (ki pa preverja informacije o geometriji glav), zato se pojavi napaka o manjkajočem NTLDR.

To pa se ne dogaja pri prehodu z Windows 2000 na XP, zato predvidevam, da je sama datoteka NTLDR poškodovana. Če želiš to popraviti, si oglej živobarvni vodič na teh straneh.

TEŽAVE S PROCESORJEM

Pohiti...

V Na kratko: v Avstriji sem kupil računalnik *Dell Dimension* 4600 3GHz, na katerem je nameščen *Windows XP Home*. Pred kratkim se mi je pokvaril trdi disk, ki sem ga pač zamenjal. Ko sem poskusil

FAQ

Kriptografija s kvazarji

Ujemite vesolje za zaščito dragocenih skrivnosti.

Kaj je kvazar?

Zelo oddaljen vir radijskega valovanja. Kvazarji oddajajo toliko elektromagnetne energije kot več sto galaksij skupaj. Znanstveniki pravijo, da gre za snov, ki pada v supermasivno črno luknjo v srcu velike galaksije.

In kako jih lahko uporabimo k kriptografiji?

Sevanje iz kvazarja je izjemno nepredvidljivo, zato je meritve sevanja mogoče uporabiti kot naključni generator števil. Če pošiljatelj in prejemnik istočasno opazujeta isti kvazar, lahko rezultate merjenja uporabita kot "enkratno tipkovnico" in s tem ustvarita kode, ki jih je nemogoče razbiti.

Zakaj ne bi uporabili enostavnejšega generatorja števil?

Če uporabite tipkovnico kvazarja je potrebno prejemniku samo dovolj natančno povedati, kateri kvazar naj opazuje in kdaj naj začne spremljati rezultate.

Kaj pa, če nimaš lastnega radijskega teleskopa?

Saj ga ne potrebuješ. Vse, kar je potrebno, je nek observatorij, kjerkoli na svetu, ki v realnem času posreduje podatke o kvazarju na splet, nato pa lahko te podatke kdorkoli uporabi za kriptiranje sporočil.

Ali ne bi bilo enostavneje, če bi posredoval kak malo bolj konvencionalen vir števil?

Mogoče že, a bi bilo tveganje, da bi posredovanje sporočil kdo prestregel, veliko večje. Kvazar lahko opazuje več observatorijev.

Preberite več:
tinyurl.com/rlfky

namestiti Windows, sem naletel na težave, ker BIOS ni prepoznal ne trdega diska, ne DVD-ROM-a. Klical sem tehnično pomoč, kjer so mi povedali, naj računalnik povrnem na tovarniške nastavitve, kar sem tudi naredil, niso mi pa povedali, da bom na ta način izključil hipernitnost (prej je bila omogočena). Tako sem veselo namestil Windows in vso programje, ki ga uporabljam, in šele nato sem se spomnil, da bi preveril nastavitve v BIOS-u. Ko sem jih preveril, sem ugotovil, da je hipernitnost onemogočena, zato sem jo omogočil, potem pa so se začele moje težave *[To se tebi zdi "na kratko"? – Gregor]*, saj se mi zdaj pojavlja modri zaslon smrti med nalaganjem Windows. Če hipernitnost onemogočim, računalnik že spet normalno deluje.

Prijatelji so mi predlagali, naj ponovno namestim Windows. O, Modri Guru, ali imaš kakšno drugo rešitev? Če je le mogoče, vljudno...

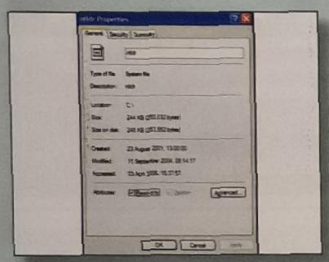
DANIEL

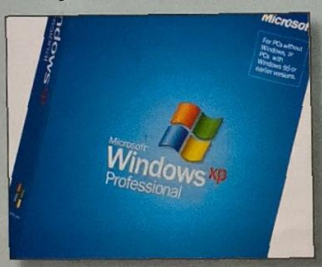
V določenih, zelo omejenih primerih, lahko hipernitni sistem deluje približno 20% hitreje kot primerljiv sistem brez hipernitnosti. Ti in jaz, ki računalnik uporabljava za praktično vse, bi bila zelo srečna, če bi zaznala 10% izboljšanje zmogljivosti, kar je na sami meji tistega, kar še lahko sploh zaznaš. V zameno se boš moral sprijazniti z rednim sesuvanjem in zmrzovanjem sistema zaradi kakšnega popolnoma nepomembnega programa. Samo čas, ki ga porabiš za ponovne zagone, popolnoma izniči poskok v zmogljivosti delovanja sistema.

Na kratki rok: edina rešitev je ta, da onemogočiš hipernitnost. Če nisi opazil, da je onemogočena, dokler nisi preveril nastavitev BIOS-a, je najverjetneje ne boš pogrešal. Srednje dolgi rok: lahko poskusiš ugotoviti, kateri program ali gonilnik povzroča sesuvanje sistema in ga onemogočiš ali upaš na kak popravek. Na dolgi rok: pošteni večjedrni procesorji bodo hipernitnost zapisali v zgodovino, tako da bo postala popolnoma neuporabna in nepotrebna.

Obnavljanje NTLDR

Mogoče je ime datoteke težko izgovorljivo, a je datoteka nujna za dobro počutje



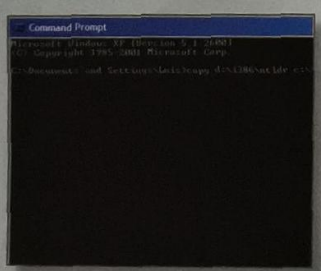


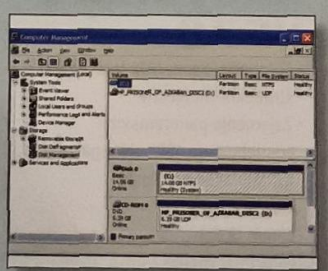
1 Kam je šla?

NTLDR je ena od kritičnih sistemskih datotek, ki jo uporablja Windows XP za zagon jedra operacijskega sistema. Če datoteke ni ali če je poškodovana, sistema z diska ne boste mogli zagnati. To se lahko zgodi zaradi več nepričakovanih zaustavitev sistema ali napak na disku, redkeje pa tudi pri nadgradnjah.

2 Zagon s CD-ja

Za popravljanje te pomembne datoteke boste potrebovali namestitveni CD Windows XP. Zaženite računalnik s CD-ja na običajen način. Ko se pojavi zaslon "Welcome to Setup", pritisnite **[F10]** ali pa pritisnite **[R]** in nato še **[C]** za zagon konzole Recovery.





3 Poiščite novo kopijo

Skopirajte datoteko NTLDR s CD-ja na koren glavne sistemske particije (v večini primerov je to C:\). Če particije niste formatirali z Windows, boste mogoče morali zagnati še ukaz **fixboot** iz konzole Recovery, da bo aktivna particija samodejno zagonska.

4 Obnovite particijo

Ponovno zaženite računalnik brez CD-ja v pogonu in Windows bi se moral začeti nalagati z diska. Uporabite vsadek **Disk Management** in izvirno particijo spremenite v aktivno. V **Start→Run** vpišite **compmgmt.msc** in kliknite na **Disk Management**.

SVET DIGITALNE FOTOGRAFIJE
www.fotofantasy.si

GRAFIČNE KARTICE

Kakor vam drago

Imam doma sestavljen računalnik, ki je približno leto in pol delal brez vsakih težav, pred kratkim pa se je začel čudno obnašati. Imam legalno kopijo Windows XP SP2 in vse nameščene popravke (vsaj tako pravi Microsoft Update Center), nameščene imam najnovejše popravke za vse igre in najnovejše ATI-jeve gonilnike za grafično kartico. Težave imam v igrah, saj se med igranjem računalnik kar sam ponovno zažene. V *Morrowindu* na primer ne morem niti zaključiti ustvarjanja lika, *Lock-On: Modern Air Combat* pa lahko igram kakšne pol ure, potem pa se vse ugasne in računalnik se sam ponovno zažene. Ta problem je omejen samo na igre: *OpenOffice.org, Opera* in *Studio 8* delajo brez težav. V Application Log in Events Viewer sta dve napaki, ki se pojavita tik pred ponovnim zagonom, ni pa nobenih informacij o napakah, ki bi bile uporabne za rešitev problema. V obeh primerih piše: "The description for Event ID (0) in Source ( ) cannot be found."

Pred pol leta sem kupil nov (dokaj kvaliteten) 650W napajalnik, večkrat pa sem že tudi formatiral disk in ponovno namestil Windows, zato predvidevam, da je težava strojna, a ni mi jasno kje?

TIM

Brez najmanjšega dvoma lahko zatrdim, da je krivec grafična kartica. Če se sistem sesuje po krajšem času igranja iger, a normalno deluje v 2D aplikacijah, je razlog vedno težava z grafično kartico. Poskusi naslednje: ko se računalnik sesuje, ga ponovno zaženi in takoj poskusi igrati isto igro. Če boš lahko igral isto dolgo kot pred ponovnim zagonom, je kriv gonilnik – snemi drugega ali na kakšnem forumu za tehnično pomoč poskusi najti kakšno drugačno rešitev. Če se igra po ponovnem zagonu sesuje veliko prej, pa imaš težave s pregrevanjem. Namesti kak dodaten ventilator, vodno hlajenje ali hladilnik dimenzij povprečnega likalnika.

TEŽAVE Z OS

Pogrešan Explorer

Pred nekaj dnevi sem prišel domov in opazil, da se moj računalnik ne odziva več na tipkovnico. Menil sem, da se je vtikač zrahljal, zato sem tipkovnico odklopil in spet priklopil, nato pa sem računalnik ponovno zagnal. Tipkovnica je po ponovnem zagonu sicer delala, a se mi ikone na namizju in opravilna vrstica več ne naložijo. Računalnik zjutraj, preden sem odšel v službo, ni kazal nobenih znakov, da bi bilo kaj narobe. Ko sem odprl upravitelja opravil, sem opazil, da ni vnosa explorer.exe. Ko sem ga prek upravitelja opravil poskusil ročno zagnati, se je izpisalo sporočilo: "This application has failed to start because the application configuration is incorrect. Reinstalling the application may fix the problem". Ista težava se pojavi v varnem načinu, s System Restore pa je ne morem odpraviti.

Ali je formatiranje in ponovna namestitev Windows res edina rešitev? Tega res ne bi rad naredil, če ni nujno potrebno.

JAKA

Samo "formatiranje" kot del "formatiranja in ponovnega nameščanja" bo povzročilo izgubo podatkov. Preskoči ta korak in se spravi kar takoj na "ponovno namestitev Windows", s čimer boš ohranil podatke, zdravilo pa bo čisto učinkovito.

TRDI DISKI

SATA proti IDE

V računalniku imam dva diska: 74GB SATA Raptor in 120GB IDE. Raptor je sistemski disk, drugega pa uporabljam za hrambo podatkov. S tem drugim diskom imam težave. Včasih se mi zgodi, da, ko kak program dostopa do diska, sistem zmrzne. Sistemski disk je nastavljen kot ATA Master, drugi pa kot IDE Slave, čeprav je na koncu kabla IDE. Tudi mostiček je nastavljen na položaj Slave. Ali je to narobe?

BOGDAN

SATA in IDE uporabljata popolnoma ločena kanala, zato bi oba diska moral nastaviti, kot da drugega diska sploh ni. Če imaš en sam disk IDE nastavljen na položaj Slave, nastavitev ni veljavna, zato me ne preseneča, da imaš težave. Nastavi oba diska na položaj Master, pa boš rešil težavo.

KANCEROGENE POVEZAVE

Smrtonosno sevanje

Vse tre brezžične zadevščine skrbijo mojo ženo. Imamo DG834G in dve zadevici 54G USB. Sam bi rad imel 108 ali hitrejšo

povezavo. Težava je v tem, da mojo ženo močno skrbi, da se z brezžično povezavo izpostavljamo groznemu mikrovalovanju, ki je še hujše od tistega, ki ga oddajajo mobilni telefoni, kar bi naj scvrlo naše notranje organe. Ali ji lahko povem, naj neha biti melodramatična?

ČRT

O Ne. Dejansko bi jo moral preprosto ignorirati. Sevanje je ena tistih "vročih" besed, ki izzove popolnoma neracionalno, negativno reakcijo s strani ljudi, ki v osnovni šoli niso poslušali učitelja fizike. V to skupino seveda spada velika večina ljudi. Prav nič, kar rečeva midva, tega ne bo spremenilo. Vse, pri čemer je kakorkoli omenjeno "sevanje", je vedno slabo in pika. Dokler seveda v besedno zvezo ni vrinjen pridevnik "naravno". Tako je ultra-vijolično sevanje popolnoma varno, čeprav povzroči na milijone malignih melanomov vsako leto.

Wi-Fi uporablja 2,4GHz del spektra, in ja, to je frekvenca, ki je znana tudi kot mikrovalovanje. Mikrovalovanje pa je neionizirajoče sevanje. Nima dovolj energije, da bi vplivalo na elektrone in sproščalo škodljive proste radikale ali povzročalo mutacije DNK. Pri visokih jakosti lahko takšno valovanje segreje določene snovi – na tak način mikrovalovne pečice segrejejo zmrznjeno pizzo. Po drugi strani pa navadna žarnica oddaja infrardeče sevanje z isto valovno dolžino kot jo uporablja navadna pečica za pečenje praznič nega purana. Ali tvojo ženo skrbi tudi izpostavljanje temu "nevarnemu" sevanju?

"Pošteni večjedrni procesorji bodo hipernitnost zapisali v zgodovino, tako da bo postala popolnoma neuporabna"

Ne poskusi se prepirati z ženo in ji ne kaži tega pisma. V vtičnico blizu dostopne točke vtakni osvežilec zraka in ji povej, da boš hišo omrežil z varno in čisto naravno aromaterapijo, pa bo. PCF

VIRUS MESECA

Biološka nevarnost

Ime Stavron
Vzdevki W32.Stavron.A
Vrsta Črv
Okuži Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov <50
Virulenca Nizka
Nevarnost Visoka
Prvič zaznan: 31. 3. 2006

Simptomi

Stavron poišče vse mape, ki se ne imenujejo My Documents, Documents and Settings, Program Files, Windows, WinNT ali System Volume Information, torej vse mape, ki ste jih sami ustvarili. Te mape preimenuje v FILEISENCODED [izvirno ime mape], vse datoteke v mapah pa preimenuje v FILEISENCODED [naključni znaki]. Stavron datotek ne kodira, temveč jih prepiše z naključnimi bajti in jih trajno uniči.

Preventiva

Stavron se kopira prek datotek v skupni rabi. Če imate požarni zid in nimate omogočenih datotek in tiskalnikov v skupni rabi, se črv ne bo mogel širiti izven omrežja.

Zdravilo

Izvršilna datoteka je prognan.exe, shrani pa se v mapo windows\system32. Uporablja tudi knjižnico DLL, imenovano atmsvc.dll v mapi windows\system. Ko boste odkrili, da ste okuženi s črvom, pa bo ta že uničil vse vaše podatke in se razširil po računalnikih v omrežju. Edina rešitev je, da zbrišete omenjene datoteke in podatke obnovite iz varnostnih kopij.

Več informacij

www.symantec.com/avcenter/venc/data/w32.stavron.a.html

ZAŠČITA VAŠEGA RAČUNALNIKA Z ENO SAMO REŠITVIJO

panda Titanium 2006 antivirus + antispyware

panda Platinum 2006 Internet Security

Samodejne posodobitve
Antivirusna zaščita
Anti-spyware
Anti-security risk
Anti-joke
Anti-hacking tool
Zaščita pred neopaznimi grožnjami
Zaščita požarnega zidu
Nadzor nivoja zaščite za internet
Zaščita pred prevarami
Anti-spam zaščita
Omejitve dostopa do spletnih vsebin
Minimalne sistemske zahteve
Zaščita za Wi-Fi povezave

Performa
SCM=Malware+Spam+spletne vsebine

Integra
UTM=SCM+VPN+IPS+FW

BREZPLAČNO SVETOVANJE, IMPLEMENTACIJA, KONFIGURACIJA, TEHNIČNA PODPORA 24 UR

Panda Software Slovenija

PANDA SOFTWARE:
- premeteno pregledovanje
- inteligentno zaznavanje
- celovita zaščita

Predstavitvena ugodnost za podjetja:
- enoletna zaščita + 6 mesecev brezplačno
- dveletna zaščita + 12 mesecev brezplačno
- brezplačna zaščita domačih računalnikov zaposlenih

Vabljeni k žrebu za Panda GateDefender Performa

Pooblaščeni partnerji in Panda Software Slovenia

pandasoftware.si

Zvesti spremljevalci

Verjetno že komaj čakate, da se odpravite na počitnice. Digitalni fotoaparat je pri tem vsaj tako nujna oprema kot krema za sončenje. Kot pri izbiri pravega faktorja, pa je tudi pri nakupu fotoaparata potrebno preučiti ponudbo

Digitalni fotoaparati so dokončno preplavili svet. Praktično ne najdemo več sodobne družine, ki kakšnega še ne bi imela. Če ga iz kakršnegakoli razloga še niste kupili ali pa ste ga kupili takoj, ko so se ti pojavili, potrebujete novega. Sploh zdaj, pred poletjem. To je za mnoge med nami še vedno letni čas, za katerega so bili fotoaparati izumljeni. Seveda je skozi vse leto obilo priložnosti za fotografiranje, sploh z digitalno tehniko, saj ni dodatnih stroškov za razvijanje slik, a je fotografiranje družine daleč stran od tegob šole in službe še vedno neprecenljivo. Tako si nekaj mesecev kasneje fotografije ogledamo na računalniškem zaslonu ali natisnjene in shranjene v foto-albumu, in sonce, morje, pesek in modro nebo nam ponovno vsaj za trenutek omogočijo razvedritev v mračnih jesenskih in zimskih dneh. A kako prepoznati popoln kompaktni fotoaparat?

Vsekakor na plažo ne boste želeli nositi velikih ohišij zrcalno-refleksnih fotoaparatov, v pesku izmenjevati objektive in za seboj vlačiti fotografski nahrbtnik. Zato smo se v tem testu posvetili osemnajstim kompaktnim fotoaparatom vstopnega in srednjega razreda, ki jih boste lahko spravili v vsak žep, v vsako kopalno torbo in predal za rokavice v avtomobilu. Nekaj preizkušenih je celo odpornih na vodo in so tako idealni spremljevalci za poletne počitnice. Napredne kompaktne in zrcalno-refleksne fotoaparate pa smo pustili za kakšno drugo priložnost.

KAKO SMO TESTIRALI

Pri nakupu digitalnega fotoaparata je pomembno vedeti, kaj potrebujete. Zakaj bi plačevali za drago tehnologijo Wi-Fi, če je ne potrebujete? Zakaj bi kupili vodoodporen fotoaparat, če želite stilskega in vam je najpomembnejša kakovost posnetkov? Seveda pa so zelo pomembne zmogljivosti v razmerju s ceno

Kakovost izdelave

Digitalni fotoaparati tako kot mobilni telefoni postajajo statusni simbol. Srebrna ohišja iz brušene kovine se svetijo s prodajnih polic, a v to kategorijo spada predvsem kakovost izdelave ohišja, objektiva, ki omogoča dobre posnetke, velikost in zmogljivost zaslona LCD, ki je pomemben pri samem fotografiranju in nadzornih gumbov, ki lahko s cenenostjo pokvarijo celoten izdelek.

Kakovost posnetkov

Ta je pogojena z dobrim objektivom, tipalom (v kompaktnem razredu in majhnih tipalih proizvajalci pogosto pretiravajo z ločljivostjo, tako da je posledica šum na posnetkih), občutljivostjo tipala, ki omogoča fotografiranje ob šibki svetlobi in procesiranjem posnetkov. Na posnetku ocenjujemo pravilnost osvetlitve, ostrenja, barvnih odstopanj, popačenosti slike in stopnjo šuma.

Funkcije

Fotoaparati na tem testu nudijo marsikaj. Od zaslona občutljivega na dotik, brezžične povezljivosti Wi-Fi, vodoodpornosti, sestavljanja panoram in še marsikaj. Skoraj vsi nudijo številne scenske načine in zajem videa. A niti eden ne ponuja vsega. Seveda je dobro, da ima fotoaparat čim več uporabnih funkcij, izberite pa tistega, ki nudi najbolj potrebne.

Vrednost za denar

In na koncu se vedno vse začne in konča pri denarju. Cene fotoaparatov na tem testu so si večinoma zelo podobne, z nekaterimi izjemami. Prav spodnjega ekstrema vam ne priporočamo, saj s kakovostjo fotografij ne boste zadovoljni, za zgornji cenovni razred pa velja, da je v fotoaparate vgrajen vmesnik Wi-Fi, kakovost posnetkov pa ni prav nič boljša, tako da si jih vgrajete le, če ti tehnologijo potrebujete.

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135

Olympus µ[mju:] 720SW

Cena 107.880 SIT (450,18€) Testiranje omogočil Olympus Slovenija, 01 236 33 10

Olympusova serija µ[mju:] je že od svojega začetka namenjena ženski populaciji. Njegove prepoznavne značilnosti so eleganten videz, izbira v različnih barvah, ki se podajo k različnim oblačilom, napredne funkcije, kot so zajem videa z zvokom in majhni gumbi, ki so preblizu za okorne moške prste. Za model µ[mju:] 720 WS pa vse našteto ne velja. Fotoaparat ima robustno kovinsko ohišje, to pa zaradi popolnoma drugačne namembnosti fotoaparata. Ta je namreč odporen na vodo do globine 3 metrov in na treslјaje, pri padcu na tla do višine metra in pol, kar je običajna višina fotografiranja. Opremljen je s 3x zoom objektivom, tipalom ločljivosti kar 7,1 milijonov točk, levi dve tretjini hrbtne strani pa zaseda 6,4 centimetre velik zaslon LCD. Desno od zaslona najdemo prej omenjene majhne, nagnetene nadzorne gumbe. Pri fotografiranju vam pomagata tehnologiji stabilizacije slike in tehnologija BrightCapture za fotografiranje ob šibki svetlobi, način makro pa motiv izostri do oddaljenosti sedem centimetrov. Na voljo je 25 scenskih načinov in zajem videa z zvokom.

PODROBNOSTI

Tipalo	**7,1MP CCD**
Objektiv	**3x zoom (37-11mm)**
Zaslonka	**f/3,4 – f/5,7**
Zaklopni časi	**4s - 1/1000 s**
Pomnilnik	**Reža xD, 19MB vgrajenega**
Zaslon	**LCD 6,4 centimetra**
Občutljivost	**ISO 64-1600 z omejitvami**

80% **PCF pravi...** "Nekoliko robusten član serije, videz pa odtehtata vodoodpornost in odpornost na udarce."

Olympus µ[mju:] 810 all weather

Cena 115.920 SIT (483,73€) Testiranje omogočil Olympus Slovenija, 01 236 33 10

Naslednji član serije µ[mju:] je bolj v slogu predhodnikov. Jekleno ohišje je lično, kar velja tudi za od 720WS popolnoma drugačen tridelni objektiv, ki se ob vklopu sicer nekoliko glasno odpre. Nekoliko glasen je tudi zoom, ki se na omejitvi optičnega za hip ustavi, če pa stikalo držite še naprej, fotoaparat preklopi v način digitalnega zooma. Vseeno pa je tudi µ[mju:] 810 trdoživ kompakten fotoaparat. Kot pove že celotno ime, mu tudi najekstremnejši vremenski pogoji ne pridejo do živega, tako kot tudi pljusk vode iz katerekoli smeri.

PODROBNOSTI

Tipalo	**8,0MP CCD**
Objektiv	**3x zoom (35-105mm)**
Zaslonka	**f/2,8 – f/4,7**
Zaklopni časi	**4s – 1/1000s**
Pomnilnik	**Reža xD, 28MB vgrajenega**
Zaslon	**LCD 6,4 centimetra, 230.000 pik**
Občutljivost	**ISO 64-3200 z omejitvami**

Za izbiro načinov je za razliko od µ[mju:] 720 na hrbtni strani izbirni koleščk, ki nekoliko pokvari eleganten kovinski videz, saj je videti preprosteje od vseh ostalih elementov fotoaparata, pa tudi neposredni dostop omogoča do le petih načinov. Ob načinu ogleda posnetkov, samodejnem fotografiranju in zajemu videa z zvokom omogoča še dostop do dvajsetih scenskih načinov, med katerimi potem izbirate na meniju 6,4cm zaslona LCD in način "guide", ki je namenjen razlagi posameznih funkcij. Ker so meniju tudi pri 810 v celoti v slovenskem jeziku, je to zelo dobrodošla funkcija za naprednejšo uporabo.

82% **PCF pravi...** "Stilskega videza, res pa je, da odpornost uporabnost precej poveča."

Panasonic Lumix DMC-FX01

Cena 89.010 SIT (371,43€) Testiranje omogočil PC H.AND, 01 530 08 00

Pri Panasonicu zadnje čase izdelujejo vrhunske kompaktne fotoaparate naprednega razreda, zdaj pa si oglejmo še ultra kompaktni model FX-01. Ta ima kakovosten širokokotni objektiv Leica s trikratnim zoomom (28-102mm), njegova potencialna šibka točka pa sta zaščitni ploščici, ki ga prekrijeta, ko fotoaparat izklopite, saj pri tem načinu varovanja pogosto prihaja do okvar. Fotografiranje je podprto s stabilizacijo slike MEGA O.I.S. in načinom visoke občutljivosti za fotografiranje ob šibki svetlobi. Panasonicova posebnost je fotografiranje v širokozaslonskem razmerju 16:9 in tudi 3:2, ki pa za razliko od standardnega 4:3 le naredita izrez, se pravi ločljivost tipala v tem načinu ni v celoti izkoriščena. FX01 preprosti uporabi navkljub vključuje tudi funkcije, ki pridejo uporabniku z vsaj osnovnim fotografskim znanjem zelo prav, tako je tu pripravljenih nekaj prednastavitev ravnotežja beline in ročno nastavljanje občutljivosti ISO. Na pogled je FX01 lep, eleganten fotoaparat kakovostne izdelave, kupite pa ga lahko v različnih barvah. Novost je koleščk za izbiro načinov osvetlitve, ki je delno nameščen v ohišje in se ne vrti za 360 stopinj. Med drugim ponuja sedemnajst scenskih načinov, ki jih izberete na 6,35-centimetrskem zaslonu LCD.

PODROBNOSTI

Tipalo	**6MP CCD**
Objektiv	**Leica 3,6x zoom (28-102mm)**
Zaslonka	**f/2,8 – f/5,6**
Zaklopni časi	**8s – 1/2000s**
Pomnilnik	**SD/MMC (16MB kartica SD)**
Zaslon	**6,35cm 207.000 pik**
Občutljivost	**Auto, 80-1600 z omejitvami**

84% **PCF pravi...** "Eleganten žepni aparat. Fotografiranje v načinu za ogled slik na televizorju LCD..."

Panasonic Lumix DMC-TZ1

Izbor uredništva PCFormat

Cena 89.225 SIT (372,33€) Testiranje omogočil PC H.AND, 01 530 08 00

TZ1 je v svojem razredu edinstven. Ima namreč vse lastnosti naprednih kompaktnih fotoaparatov, ki po zasnovi in upravljanju spominjajo na modele DSLR, le da je TZ1 klasične kompaktne zasnove. Res je precej večji od večine tukaj opisanih fotoaparatov, a čeprav ga boste v žepu srajce občutili, pa vam v torbici ali žepu suknjiča ne bo v napoto. Ob tem pa boste vselej pripravljeni narediti kakovostne posnetke. TZ1 ima namreč Leicin objektiv s kar desetkratnim zoomom, ki do dosega 8x deluje izvrstno. Razpon ISO sega do 1600, pri tem pa nastavitev ISO 800 proizvaja zelo uporabne fotografije. Tu pa je nenazadnje še stabilizacija slike, pri kateri lahko izbirate med dverna načinoma. Prvi deluje tudi med sestavljanjem kompozicije in vam tako olajša fotografiranje, drugi pa le med časom samega posnetka in proizvede še boljše rezultate. Tipalo ločljivosti pet milijonov točk je za posnetke srednjega formata povsem dovolj, pa še slike so kakovostnejše, z manj šuma, saj točke na tipalu niso nagnetene in se ne segrevajo preveč. Idealen popotniški fotoaparat.

PODROBNOSTI

- Tipalo **5MP CCD**
- Objektiv **Leica 10x zoom (35-350mm)**
- Zaslonka **f/2,8 – f/4,2**
- Zaklopni časi **8s – 1/2000s**
- Pomnilnik **Reža SD/MMC + 13MB vgrajenega**
- Zaslon **6,35cm, 207.000 pik**
- Občutljivost **Auto, ISO 80-1600 z omejitvami**

90% **PCF pravi...** "TZ1 ima vse, kar imajo veliki, pa še precej cenejši je. Idealen za poletne počitnice."

Sony Cyber-shot DSC-W50

Cena 69.990 SIT (292,06€) Testiranje omogočil Sony Slovenija, 01 588 11 54

Serija DSC-W trenutno vključuje modele 30, 40, 50, 70 in 100. Fotoaparati so žepnih dimenzij, imajo pa celo izredno majhno optično iskalo. Pogled skozenj sicer prikaže ožji kader kot 6,35-centimetrski zaslon LCD, ki pa ustreza zajeti površini. Vseeno vam bo optično iskalo prišlo še kako prav, ko bo baterija sopihala pri zadnjih atomih moči, sicer pa priporočamo fotografiranje s pomočjo zaslona LCD. Ta bi sicer lahko imel višjo ločljivost, je pa klasično sonyjevsko zelo barvit, kot so barvno nasičene tudi barve posnetkov, ki jih zajame tipalo ločljivosti šest milijonov točk. Ohišje fotoaparata je zelo kakovostno izdelano iz brušene kovine, objektiv pa Carl Zeiss Vario Tessar s podobnima zaščitnima ploščicama, kot pri Panasonicu. Fotografije se shranjujejo na 32MB vgrajenega pomnilnika in na pomnilniške kartice Sonyjevega formata Memory Stick, kar je dobro, če posedujete več Sonyjevih naprav, saj vse podpirajo ta format. W50 podpira vse klasične fotografske funkcije, na voljo pa je še način preprečevanja rdečih oči na posnetkih. Pri W50 ne boste pogrešali ničesar, res pa nima dodatnih funkcij, ki se zadnje čase pojavljajo v fotoaparatih tega razreda in so pogosto popolnoma nepotrebne.

PODROBNOSTI

- Tipalo **6MP CCD**
- Objektiv **Carl Zeiss 3x zoom (38-114mm)**
- Zaslonka **f/2,8 – f/5,2**
- Zaklopni časi **1s – 1/2000s**
- Pomnilnik **32MB vgrajenega, reža Memory Stick Duo/Pro Duo**
- Zaslon **6,35cm, 115.000pik**
- Občutljivost **Auto, ISO 80-1000**

87% **PCF pravi...** "Čista klasika. Kakovost, eleganca in dobri posnetki brez nepotrebne navlake."

Sony Cyber-shot DSC-N1

Cena 106.990 SIT (446,46€) Testiranje omogočil Sony Slovenija, 01 588 11 54

Če je serija W50 namenjena uporabnikom, ki stavijo na Sonyjevo zanesljivost in kakovost, pa je N1 namenjen povsem drugi ciljni skupini – kar pa še ne pomeni, da je slab. N1 je prvi digitalni fotoaparat z zaslonom LCD, ki je občutljiv na dotik. Upravljanje je tako podobno navigaciji po avtomatih za zdravstveno zavarovanje in drugih podobnih terminalih. Temu primerno je zaslon LCD ogromen – meri kar 7,62 centimetra in zasede skoraj celotno hrbtno stran fotoaparata, na žalost pa se na njem hitro poznajo sledi prstnih odtisov. Desno od njega pa je le nekaj najnujnejših nadzornih gumbov, saj vse ostalo upravljate preko navigacije na zaslonu LCD. Ker je N1 namenjen mladim, so vključene še druge zanimive funkcije, na primer predvajanje posnetkov s filmskimi prehodi in spremljevalno glasbo, možnost dodajanja pripisov fotografijam, pa tudi dodajanje srčkov, zvezdic in podobnega. Uporabna je funkcija Pocket Album, pri kateri N1 v notranji pomnilnik shrani do 500 kopij posnetkov ločljivosti VGA in je namenjena prenosu datotek, ki si jih lahko ogledate na zaslonu LCD ali na televizorju. Vsi potrebni kabli so priloženi.

PODROBNOSTI

- Tipalo **8,3MP CCD**
- Objektiv **Carl Zeiss 3x zoom (38-114mm)**
- Zaslonka **f/2,8 – f/5,4**
- Zaklopni časi **30s – 1/1000s**
- Pomnilnik **32MB vgrajenega, reža Memory Stick Duo/Pro Duo**
- Zaslon **7,62cm, občutljiv na dotik, 230.400 pik**
- Občutljivost **Auto, ISO 64-800**

88% **PCF pravi...** "Idealen fotoaparat za postavljanje pred prijatelji. Odlični posnetki in zagotovljena zabava."

Casio Exilim EX-S600

Cena 99.780 SIT (416,37€) Testiranje omogočil Tobo's, 01 433 84 26

Casio s fotoaparatom EX-S600 tankega, stilskega razreda stavi na gladke, ravne linije. Tako je tudi nadzorni križec na hrbtni strani kvadratne oblike, nad zaslonom LCD pa v liniji najdete nadzorne gumbe za ogled posnetkov, samodejno fotografiranje, zajem videa, stikalo za zoom in še obroček za trak. EX-S600 lahko kupite v različnih barvah, ohišje pa je tanko le 16 milimetrov, tako da vas bo fotoaparat brez težav spremljal v žepu srajce. Vključena je tehnologija stabilizacije slike AntiShake DSP in kar 35 scenskih načinov. Med njimi je tudi način snemanja zvoka, način za fotografiranje dokumentov in "best shot", večine ostalih, kot so živali, otroci in zbirka, pa ne boste praktično nikoli potrebovali. EX-S600 je torej tipičen fotoaparat vrste "nameri in sproži", kako pa se pri tem izkaže? 3x zoom objektiv deluje izredno hitro, a pri tem spušča čudne glasove. Po zajemu posnetka pa boste kar nekaj sekund čakali, da se bo slika zapisala na kartico. Pri zajemu videa je procesiranje še neprimerno daljše. Fotografije, ki jih ujame objektiv s 3x zoomom in posname tipalo ločljivosti šest milijonov točk pa so sicer zelo žive, občasno pa se pojavljajo barvne resice.

PODROBNOSTI

- Tipalo **6MP CCD**
- Objektiv **3x zoom (38-114mm)**
- Zaslonka **f/2,7 – f/5,2**
- Zaklopni časi **4s – 1/2000s**
- Pomnilnik **8MB vgrajenega, reža SD/MMC**
- Zaslon **5,6cm LCD, 84.960 pik**
- Občutljivost **Auto, ISO 50-1600**

74% **PCF pravi...** "Tanek stilski fotoaparat ravnih linij. Če imate Ferrarija, bi se EX-S600 lepo podal k njemu"

Samsung Digimax L85

Cena Pokličite prodajalca Testiranje omogočil Anni, 01 580 08 00

L85 je precej velik kompaktni fotoaparat, po velikosti primerljiv s Panasonicom TZ1. Pa sta primerljiva tudi po kakovosti? Samsung L85 je prvi digitalni fotoaparat na svetu s podporo HDMI (High Definition Multimedia Interface), kar omogoča pregledovanje slik na velikih sprejemnikih HDTV brez spreminjanja ločljivosti, ogled pa olajša daljinski krmilnik. Podrobnega ogleda vreden je tudi zaslon LCD, ki meri 6,35 centimetra. Pomembneje od te že skoraj standardne dimenzije pa je vidni kot, ki obsega 180 stopinj v vodoravno in navpično smer. Kar zadeva ostale funkcije, pa je Panasonic TZ1 zmagovalec. Optika L85 Schneider Kreuznach zmore petkratno povečavo, zoom pa ni prav hiter. Občutljivost pri fotografiranju ob šibki svetlobi L85 tudi samodejno zviša le do ISO 400, ob tem pa nima stabilizacije slike, ki jo Panasonic TZ1 ima. Z L85 lahko fotografirate tudi v razmerju slike 16:9. Tipalo L85 ima ločljivost 8 milijonov svetlobnih pik, kar je sicer tri milijone več, kot TZ1, a ločljivost tipala kompaktnih fotoaparatov od petih milijonov točk naprej ni več odločilni faktor, če ne nameravate fotografij tiskati v formatu A3 ali večje.

PODROBNOSTI

- Tipalo **8,1MP**
- Objektiv **5x zoom (38-190mm)**
- Zaslonka **f/2,8-f/4,4**
- Zaklopni časi **15s – 1/2000s**
- Pomnilnik **32MB vgrajenega, reža MMC/SD**
- Zaslon **6,35cm, 230.000 pik, vidni kot 180 stopinj**
- Občutljivost **Auto do ISO400**

80% **PCF pravi...** "L85 je HDMI združljiv. Če je to za vas zanimivo, si ga *podrobneje oglejte.*"

Pentax Optio WPi

Cena 65.000 SIT (271,24€) Testiranje omogočil Foto Beseničar, 01 436 26 64

To je še en kompaktni fotoaparat za kopanje. Pentaxov Optio WPi že na pogled deluje nekoliko drugače in po velikem logotipu Waterproof dobimo potrditev, da je aparat vodoodporen. Seveda je zaradi tega spet nekoliko trpel videz, a ko fotoaparat kupujete s tako specifičnim namenom, bo to na drugem mestu. WPi lahko tako v vodo potopite do trideset minut, pa boste vseeno še veselo fotografirali. Posebej izdelan je tudi zaklop za baterijo, navsezadnje fotoaparat vode ne sme prepuščati nikjer. WPi nudi še več. Tu je kar 22 scenskih načinov in sistem devettočkovnega samodejnega ostrenja. WPi je torej idealen za počitniško fotografiranj na kopanju, žal pa bo to vse. Kakovost posnetkov ne prepriča, saj je ostrina v primerjavi z večino fotoaparatov na testu pogosto slabša, merjenje osvetlitve in podajanje barv pa ne najbolj natančno. Prednost spet je, da lahko občutljivost dvignete na ISO 800, a bo s tem občutno narasla količina šuma na posnetkih, pri ISO 400 pa so ti še vedno uporabni.

PODROBNOSTI

- Tipalo **6MP CCD**
- Objektiv **Pentax 3x zoom (38-114mm)**
- Zaslonka **f/3,3; f/4,0**
- Zaklopni časi **4s – 1/2000s**
- Pomnilnik **10,5MB vgrajenega, reža SD/MMC**
- Zaslon **5cm LCD, 115.000 pik**
- Občutljivost **Auto, ISO 64 – 400**

76% **PCF pravi...** "Optio WPi je sicer primeren za v kopalno torbo, za kaj več pa žal ne..."

Praktica Luxmedia 10-X3

Cena Pokličite prodajalca Testiranje omogočil Eurovision, 01 564 22 33

Prakticini fotoaparati se prodajajo po zelo dostopnih cenah, kar je za nezahtevne uporabnike, ki ne želijo kaj več, kot zgolj fotoaparat vrste "nameri in sproži", najboljša izbira. Zakaj bi kupovali nekaj, česar ne potrebujemo? Pa vendar smo za ta test izbrali Prakticinega paradnega konja, Luxmedio 10-X3. Gre za tipičen kompaktni fotoaparat, čeprav vsebuje načine osvetlitve P/A/S/M in 11 scenskih načinov, pa boste kupili raje katerikoli drug fotoaparat na tem testu, če jih imate namen uporabljati. Oblika fotoaparata je klasična (beri: staromodna) in daje cenen občutek. Šest-centimetrski zaslon LCD ima najslabši prikaz slike na testu, saj je njegova ločljivost drastično prenizka. Objektiv Prakticar s trikratnim optičnim zoomom med uporabo proizvaja piskajoče zvoke. Zdaj pa si poglejmo še tipalo CCD z ločljivostjo kar deset milijonov točk, ki je bilo glavni razlog za izbiro tega modela za naš test. Zaradi nagnetenih fotocelic na majhnem tipalu in posledičnega segrevanja tipala je stopnja šuma nesprejemljivo visoka. H katastrofalni kakovosti slike pa prispeva tudi porazen objektiv. Ne padajte na številke. Pomembna je kakovost posnetkov.

PODROBNOSTI

Tipalo	**10MP CCD**
Objektiv	**3x zoom (38-108mm)**
Zaslonka	**f/2,8 – f/5,1**
Zaklopni časi	**8s – 1/2000s**
Pomnilnik	**32MB vgrajenega, reža SD**
Zaslon	**6,1cm LCD**
Občutljivost	**Auto, ISO 50-200**

60% **PCF pravi...** "Poskus majhnega tipala visoke ločljivosti v cenenem paketu ni dobra izbira."

HP Photosmart R817

Cena 74.764 SIT (311,98€) Testiranje omogočil Avtera, 01 585 34 11

Dober nakup PCFormat

Hewlett-Packard je podjetje, ki ima že v logotipu podjetja besedico Invent, torej izumljanje, v katerega vlagajo ogromne vsote denarja. Lahko se pohvalijo z neverjetnim številom patentiranih tehnologij, ki so jih razvili v svojih laboratorijih. Značilnost njihovih fotoaparatov pa je, da so si med seboj zelo podobni. Z eno razliko. V vsakem novem modelu najdemo kakšno novo tehnologijo, vključene pa so tudi vse predhodne, le da je njihovo delovanje še izboljšano. Tako Photosmart R817 vsebuje kup zanimivih funkcij, katerih delovanje je optimalno. HP R817 vsebuje enkraten sistem namigov za fotografiranje in nasvetov, kako bi pravkar narejen posnetek zajeli še bolje, tako da boste ob delu s fotoaparatom tudi nadgradili svoje znanje. Tukaj je način Panorama Stitching, ki omogoča sestavljanje slik v panorame že v fotoaparatu, Adaptive Lighting, ki ob zelo kontrastnih scenah osvetli področja v sencah in tako ohrani podrobnosti v obeh mejnih vrednostih, pa sistem odpravljanja rdečih oči iz zajetih posnetkov in tako naprej. HP R817 ima Pentaxov objektiv s kar petkratnim optičnim zoomom, ki v navezi s tipalom ločljivosti petih milijonov točk proizvaja odlične fotografije.

PODROBNOSTI

Tipalo	**5MP CCD**
Objektiv	**Pentax 5x zoom (36-180mm)**
Zaslonka	**f/2,8 – f/8,0**
Zaklopni časi	**15s – 1/2000s**
Pomnilnik	**32MB vgrajenega, reža SD**
Zaslon	**5cm LCD, 153.600 pik**
Občutljivost	**Auto, ISO 50-400**

88% **PCF pravi...** "Napreden kompaktni fotoaparat. Vsebuje vse klasične funkcije in še HP-ju lastne."

HP Photosmart R927

Cena 89.900 SIT (375,15€) Testiranje omogočil Avtera, 01 585 34 11

Dober nakup PCFormat

Pa poglejmo še najnovejši HP-jev digitalni fotoaparat. Če pri R817 nismo imeli prostora zapisati, da je izdelan iz brušene kovine v srebrni barvi in da je bil najlepši HP-jev fotoaparat doslej, enako velja za R927, ki je še za odtenek lepši. Seveda so vključene vse tehnologije, ki smo jih navedli že pri R817, dodanih pa je še kar nekaj novih. Seveda je tudi R927 fotoaparat, pri katerem ne boste pogrešali nobene klasične fotografske funkcije, ob tem pa ima ogromen zaslon LCD, ki meri kar 7,62 centimetra, tipalo ločljivosti osmih milijonov točk ter Pentaxov objektiv s 3x zoomom, čeprav je namenjen tudi mlajši populaciji. Vsebuje namreč funkcije za "olepšavo" fotografij že v fotoaparatu, podobno kot Sonyjev DSC-N1. Tako lahko fotografije uokvirite, jim zamenjate barvni prostor in jih naredite abstraktne in podobno. Če vam do tega početja ni, funkcij pač ne uporabljajte, saj R927 vsekakor ni igračka, ampak napreden kompaktni digitalni fotoaparat srednjega razreda. Zajete fotografije so odlične, barvno nasičene, pri fotografiranju pa je velik zaslon LCD zlata vreden.

PODROBNOSTI

Tipalo	**8MP CCD**
Objektiv	**Pentaxov 3x zoom (35-105mm)**
Zaslonka	**f/2,8 – f/5,0**
Zaklopni časi	**16s – 1/2000s**
Pomnilnik	**32MB vgrajenega, reža SD**
Zaslon	**7,62 centimetra, 230.400 pik**
Občutljivost	**Auto, ISO 100-400**

89% **PCF pravi...** "Napreden fotoaparat, ki pa ob fotografski odličnosti ponuja tudi nekaj zanimivih možnosti..."

Nikon CoolPix S6

Cena 114.990 SIT (479,84€) Testiranje omogočil Grafo, 01 433 73 92

Vredno ogleda PCFormat

Nikon je z novim kompaktnim aparatom S6 stavil na privlačen videz in preprostost uporabe. Prvič je vključen vrtljiv nadzorni koleščk v stilu iPoda, ki zares pospeši preklop med načini osvetlitve in pregledovanje posnetkov. Tako lahko v sekundi pregledate 10 fotografij in najdete iskano. Privlačen je tudi ogromen zaslon LCD velikosti 7,62 centimetrov, za katerega je tako ostalo več prostora, saj je uporabniški vmesnik po zaslugi koleščka skrčen nam minimum. Majhno stikalo objektiv s 3x zoomom premika le počasi. Ker je S6 namenjen širokemu krogu uporabnikov, ni vključenih preveč zahtevih funkcij, je pa tu Nikonov način ostrenja Face Priority in v ogledu posnetkov D-Lighting, ki osvetli senčne predele. Zanimiva pa je odločitev, da so tudi v S6 vključili brezžično podporo Wi-Fi. Namestitev vključuje majhen program in povezavo s kablom USB. Za prenos posnetka najvišje kakovosti je potrebnih približno šest sekund. Merjenje osvetlitve je za Nikonove kompaktne fotoaparate klasično omejeno na preračunljivo, a k sreči nima težav niti pri od zadaj osvetljenih subjektih.

PODROBNOSTI

Tipalo	**6MP CCD**
Objektiv	**3x zoom (35-105mm)**
Zaslonka	**f/3,5 – f/5,4**
Zaklopni časi	**Ni podatka**
Pomnilnik	**20MB notranjega, reža SD**
Zaslon	**7,62 cm LCD, 230.000 pik**
Občutljivost	**Auto, ISO 50 - 400**

85 % **PCF pravi...** "Seksi fotoaparat, ki ga boste vzljubili prav zaradi oblike in intuitivnega nadzora."

Nikon CoolPix P4

Cena 114.990 SIT (479,84€) Testiranje omogočil Grafo, 01 433 73 92

Pri Nikonu so lani predstavili kompaktna fotoaparata CoolPix 5900 in S9000, ki sta ob novem načinu ostrenja za skupinske portrete, Face Priority, prinesla še novost D-Lighting za osvetlitev senčnih predelov na kontrastnih scenah. S tipaloma ločljivosti pet in sedem milijonov točk sta bila idealna izbira v srednjem kompaktnem razredu. Letos jih je nasledila serija P, ki naboru funkcij doda še tehnologijo Wi-Fi. Delovanje je enako kot pri predhodno opisanem S6. Sicer pa je P4 vrhunsko izdelan kompaktni fotoaparat, nekoliko manjših dimenzij od predhodnika. Neposredno prek nadzornega koleščka lahko dostopate do nastavitev vrednosti ISO, ravnotežja beline in ločljivosti, tako da je upravljanje s fotoaparatom izredno hitro. Tipalo ločljivosti osem milijonov točk in objektiv Nikkor s 3,5x zoomom pa poskrbita za kakovostne posnetke, ki so kot vedno pri Nikonu dovolj kontrastni, podajanje barv pa je brez napak. Zaslon LCD je velik klasičnih 6,35 centimetra. P4 res ni poceni fotoaparat, ampak če želite kakovostno izdelan kompaktni fotoaparat s tehnologijo Wi-Fi, bo eden izmed modelov Nikonove serije P prava izbira za vas.

PODROBNOSTI

Tipalo	**8MP CCD**
Objektiv	**Nikkor 3,5x zoom (36-126mm)**
Zaslonka	**f/2,7 – f/5,3**
Zaklopni časi	**Ni podatka**
Pomnilnik	**23MB vgrajenega, reža SD**
Zaslon	**6,35 cm LCD, 150.000 pik**
Občutljivost	**Auto, ISO 50 - 400**

81 % **PCF pravi...** "Če iščete kakovosten fotoaparat s tehnologijo Wi-Fi, oceni dodajte sedem odstotkov."

Canon Digital Ixus Wireless

Cena 114.990 SIT (479,84€) Testiranje omogočil Avtera, 01 585 34 11

Ixus Wireless je Canonov odgovor na Nikonovo serijo P, saj podpira tehnologijo Wi-Fi, torej brezžični prenos fotografij v domače omrežje, kjer po namestitvi, ki vključuje tudi povezavo s kablom USB, fotoaparat zares zaživi. Lahko pa fotografije pošljete tudi neposredno na tiskalnik. Uporabite priloženo postajo USB, ki sicer zahteva lastno napajanje, in jo priklopite na vrata USB kateregakoli tiskalnika, združljivega s tehnologijo PictBridge. Na fotoaparatu preprosto nastavite način za ogled posnetkov, vstopite v namenski meni za brezžični prenos in izberite Connect. Domet brezžičnega vmesnika je dober, pet do šest metrov skozi stene v stanovanju, na odprtem pa je še večji. Če na Digital Ixusa pogledamo drugače, pa je povsem običajen digitalni kompaktni fotoaparat. Omeniti je potrebno nadpovprečno dobro izdelavo panoram, sicer pa so tu vse običajne fotografske funkcije ter način My Colours za izločanje in zamenjavo barv. Fotoaparat je zelo odziven, zagonski čas je kratek, enako velja za zoom in procesiranje ter ogled posnetkov. Za tradicionaliste med vami je na hrbtni strani še majhno optično iskalo, ki pride zelo prav pri varčevanju z energijo, saj lahko izklopimo zaslon LCD.

PODROBNOSTI

Tipalo	**5MP CCD**
Objektiv	**3x zoom (35-105mm)**
Zaslonka	**f/2,8 – f/4,9**
Zaklopni časi	**15s – 1/1500s**
Pomnilnik	**16MB kartica SD, reža SD**
Zaslon	**5cm LCD, 118.000 pik**
Občutljivost	**Auto, ISO 50-400**

81 % **PCF pravi...** "Wi-Fi vas bo drago stal. Če ste zanj pripravljeni plačati, boste dobili vse, kar potrebujete."

Fujifilm FinePix V10

Cena 89.900 SIT (375,15€) Testiranje omogočil Image & Information, 01 586 46 60

Pri fotoaparatih na tem supertestu smo naleteli že na marsikaj, česar pri fotoaparatu ne bi pričakovali. Tudi pri Fujifilmu so naredili odmik od klasične fotografije in v nov model V10 po vzoru mobilnih telefonov vključili video igre. In to kar štiri. In to zabavne so. Tri med njimi sestavljanka, ton Pac-man s pišicanom ter klon igre Breakout vključujejo zajete fotografije. Čeprav smo za zabavo. Pri tem je izrednega pomena igranje 7,6-centimetrski zaslon LCD, ki sliko prikazuje zares igrerno jasno in barvito, tako da je tograjanje z igrami v čakalnici pravi užitek. Če se fotografski puristi, pa

PODROBNOSTI
Tipalo: **5MP Super CCD HR**
Objektiv: **Fujinon 3,4x zoom (38-130mm)**
Zaslonka: **f2,8 – f5,5**
Zaklopni čas: **4s – 1/2000s**
Pomnilnik: **16MB xD**
Zaslon: **7,6 centimetra**
Občutljivost: **ISO 64-1600**

boste igre pustili ob strani in se posvetili fotografskim funkcijam. V10 je mikro kompaktni fotoaparat, omenili smo velik zaslon, ki zasede skoraj celotno hrbtno stran, tu pa je še 3,4x optični zoom. Fujifilmova prepoznavna odličnost pri fotografiranju ob šibki svetlobi (občutljivost do ISO 1600 nastavljate z gumbom F) in tipalo ločljivosti petih milijonov točk, ki proizvaja morda celo nekoliko preveč izostrene posnetke. Ob tem je V10 fotoaparat primeren za vsak žep. Da, v obeh pomenih besedne zveze.

80% **PCF pravi...** "Najcenejši fotoaparat z odličnimi sposobnostmi fotografiranja ob šibki svetlobi."

Fujifilm FinePix F11

Cena 89.900 SIT (375,15€) Testiranje omogočil Image & Information, 01 586 46 60

Večina kompaktnih fotoaparatov ponuja občutljivost do ISO 400. Dejstvo je, da nima smisla, da bi imeli še večjo občutljivost, saj so posnetki zajeti že pri tej nastavitvi pohabljeni s šumom in skoraj neuporabni. Letos so se pri večih začele pojavljati višje občutljivosti. Pri vseh, razen pri Panasonicu TZ1, vam uporabe ne priporočamo, in sicer iz prej navedenega razloga. Fujifilm pa je s serijo F na tem področju absolutni zmagovalec. Že F10 je omogočal občutljivost do ISO 1600, posnetki pa so bili uporabni celo pri tej nastavitvi. F11 je v bistvu predelan F10. Dodane so nekatere funkcije ročnega fotografiranja za večjo

PODROBNOSTI
Tipalo: **6MP Super CCD HR**
Objektiv: **Fujinon 3x zoom (36-108mm)**
Zaslonka: **f2,8 – f5,0**
Zaklopni čas: **3s – 1/2000s**
Pomnilnik: **16MB xD**
Zaslon: **6,35 centimetra**
Občutljivost: **ISO 80-1600**

kreativnost. Dejstvo pa je, da če želite veliko fotografirati v mraku, kupite Fujifilm F11 in pika. Da dobite občutek, kako pomembna je možnost uporabe višje občutljivosti, si oglejmo naslednji primer: pri ISO 400 lahko fotografirate pri zaklopnem času 1/8 sekunde, pri ISO 1600 pa pri 1/30 sekunde, kar praktično že zagotavlja ostre posnetke. Ob tem je F11 tudi izredno hiter fotoaparat. Samodejno ostrenje deluje odlično, zagonski čas je kratek, nekoliko večjo težavo pa predstavlja nerodno zasnovan sistem menijev. A ko se ga privadite, vam nam poti ne stoji prav nič.

81% **PCF pravi...** "Najboljši kompaktni fotoaparat za fotografiranje ob šibki svetlobi."

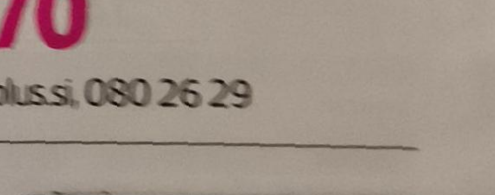
Kodak Easyshare V570

Cena 91.900 SIT (383,49€) Testiranje omogočil www.pcplus.si, 080 26 29

Kodak V570 je zanimiv fotoaparat. Je prvi digitalni fotoaparat na testu, ki ima vgrajena dva objektiva, kot smo to poznali pri nekaterih analognih fotoaparatih. Ob tem pa je V570 tudi prvi digitalni fotoaparat z dvema tipaloma. Gre za identični tipali CCD ločljivosti pet milijonov točk, vsako pa ima lastno optično pot. Ko fotoaparat vklopite, pokrov objektivov razkrije, da se pod njim dejansko skrivata dva. Prvi ima fiksno goriščno razdaljo širokega kota 23mm, drugi pa je standarden objektiv s 3x zoomom in samodejnim ostrenjem. Uporaba je preprosta. Privzeto fotoaparat je v uporabi širokokotni objektiv, če pa želite preklopiti na

PODROBNOSTI
Tipalo: **2 x 5MP CCD**
Objektiv: **Schneider Kreuznach, fiksen (23 mm) in 3x zoom (39–117mm)**
Zaslonka: **f2,8;f3,9 – f4,4**
Zaklopni čas: **8s – 1/1448s**
Pomnilnik: **32MB vgrajenega, reža SD/MMC**
Zaslon: **6,6cm LCD, 230.000 pik**
Občutljivost: **Auto, ISO 64 – 800 (pri 1,8MP)**

drugega, preprosto pritisnete stikalo za zoom. Priporočamo vam, da izklopite digitalni zoom, saj V570 s tem pokriva vrzel med goriščnima razdaljama obeh objektivov, kar pa mu ne uspeva, zato se teh goriščnic in digitalnega zooma izogibajte. Sicer je V570 klasičen kompaktni fotoaparat preprostega, minimalističnega videza, ki z dvema objektivoma na sprednji strani deluje elegantno. Ima dober način zaporednega fotografiranja in občutljivost do ISO 800 in velik zaslon LCD, ki za razliko od konkurentov ne podleže popolnoma niti v temi.



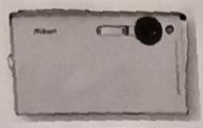
79% **PCF pravi...** "Dve tipali in dva objektiva v enem fotoaparatu. Skoraj, kot bi kupili dva aparata."

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

Vse pomembne podrobnosti v drobnem tisku v eni sami tabeli

	Olympus µ[mju:] 720SW	Olympus µ[mju:] 810 all weather	Panasonic Lumix DMC-FX01	Panasonic Lumix DMC- TZ1	Sony Cybershot DSC-W50	Sony Cybershot DSC-N1
	80%	82%	84%	90%	87%	88%
TIPALO	7,1MP CCD	8,0MP CCD	6MP CCD	Labtec P 5MP CCD ower	6MP CCD	8,3MP CCD
OBJEKTIV	3x zoom (37-11mm)	3x zoom (35-105mm)	Leica 3,6x zoom (28-102mm)	Leica 10x zoom (35-350mm)	Carl Zeiss 3x zoom (38-114mm)	Carl Zeiss 3x zoom (38-114mm)
ZASLONKA	f/3,4 – f/5,7	f/2,8 – f/4,7	f/2,8 – f/5,6	f/2,8 – f/4,2	f/2,8 – f/5,2	f/2,8 – f/5,4
ZAKLOPNI ČASI	4s - 1/1000 s	4s - 1/1000s	8s - 1/2000s	8s - 1/2000s	1s - 1/2000s	30s - 1/1000s
POMNILNIK	Reža xD, 19MB vgrajenega	Reža xD, 28MB vgrajenega	SD/MMC (16MB kartica SD)	Reža SD/MMC + 13MB vgrajenega	32MB notranjega, reža Memory Stick Duo/ Pro Duo	32MB vgrajenega, reža Memory Stick Duo/ Pro Duo
ZASLON	LCD 6,4 centimetra	LCD 6,4 centimetra, 230.000 pik	6,35cm 207.000 pik	6,35cm, 207.000 pik	6,35cm, 115.000 pik	7,62cm, občutljiv na dotik, 230.400 pik
OBČUTLJIVOST	ISO 64-1600 z omejitvami	ISO 64-3200 z omejitvami	Auto, 80-1600 z omejitvami	Auto, ISO 80-1600 z omejitvami	Auto, ISO 80 - 1000	Auto, ISO 64-800
FUNKCIJE	Meniji v slovenskem jeziku, odporen na udarce in vodo, 25 scenskih načinov, BrightCapture, stabilizacija slike, 7 cm makro, zajem videa z zvokom do omejitve kartice	Meniji v slovenskem jeziku, odporen vremenske pogoje, 20 scenskih načinov, BrightCapture, stabilizacija slike, zajem videa z zvokom do omejitve kartice	Stabilizacija slike, 17 scenskih načinov, razlaga načinov fotografiranja v menijih, razmerja slike 3:2, 4:3, 16:9, zajem videa	Stabilizacija slike (2 načina), zajem videa 848x480 pik, zaporedno fotografiranje 5 posnetkov pri 3fps	Preprečevanje rdečih oči, 7 scenskih načinov z razlago v kakšnih razmerah jih uporabiti, 5 stopenj ročnega ostrenja, zaporedno fotografiranje pri 1,4fps, zajem videa z zvokom, način makro do 2cm, tehnologija Stamina – avtonomija baterije cca. 390 posnetkov (195min)	Pocket album, 8 scenskih načinov, projekcija posnetkov s prehodi in glasbenim ozadjem, dodajanje pripisov in sličic posnetkom, zajem videa VGA z glasbeno spremljavo – priklop na TV, makro do 6cm, zaporedno fotografiranje 0,9fps...

	Casio Exilim EX-S600	Samsung Digimax L85	Pentax Optio Wpi	Praktica Luxmedia 10-X3	HP Photosmart R817	HP Photosmart R927
	74%	80%	76%	60%	88%	89%
TIPALO	6MP CCD	8,1MP	6MP CCD	10MP CCD	5MP CCD	8MP CCD
OBJEKTIV	3x zoom (38-114mm)	5x zoom (38-190mm)	Pentax 3x zoom (38-114mm)	3x zoom (38-108mm)	Pentax 5x zoom (36-180mm)	Pentaxov 3x zoom (35-105mm)
ZASLONKA	f/2,7 – f/5,2	f/2,8-f/4,4	f/3,3; f/4,0	f/2,8 – f/5,1	f/2,8 – f/8,0	f/2,8 – f/5,0
ZAKLOPNI ČASI	4s - 1/1000 s	15s - 1/2000s	4s – 1/2000s	8s - 1/2000s	15s – 1/2000s	16s - 1/2000s
POMNILNIK	8,MB vgrajenega, reža SD/MMC	32MB vgrajenega, reža MMC/SD	10,5MB vgrajenega, reža SD/MMC	32MB vgrajenega, reža SD	32MB vgrajenega, reža SD	32MB vgrajenega, reža SD
ZASLON	5,6cm LCD, 84.960 pik	6,35cm, 230.000 pik, vidni kot 180 stopinj	5cm LCD, 115.000 pik	6,1cm LCD	5cm LCD, 153.600 pik	7,62 centimetra, 230.400 pik
OBČUTLJIVOST	Auto, ISO 50-1600	Auto do ISO400	Auto, ISO 64 – 400	Auto, ISO 50-200	Auto, ISO 50-400	Auto, ISO 100-400
FUNKCIJE	35 scenskih načinov, zajem videa VGA z zvokom, deluje tudi kot diktafon	HDMI združljiv, zajem videa 640x480 s 30fps in zvokom, diktafon, zaporedno fotografiranje pri 2fps, 11 scenskih načinov, 1cm makro	Vodoodporen, zajem videa 320x240 pri 30fps	Diktafon, zajem videa 640x480, P/A/S/M, 11 scenskih načinov	Adaptive Lighting, Panorama Stitching, fotografski nasveti, odstranjevanje rdečih oči, 3cm makro, zaporedno fotografiranje pri 2fps, zajem videa 320x240 pri 30fps brez omejitve...	Adaptive Lighting, Panorama Stitching, fotografski nasveti, dodajanje kreativnih okvirjev in okraskov, odstranjevanje rdečih oči, 12cm makro, zaporedno fotografiranje pri 1 fps,zajem videa 320x240 pri 30fps brez omejitve...

	Nikon CoolPix S6	Nikon CoolPix P4	Canon Digital Ixus Wireless	Fujifilm FinePix V10	Fujifilm FinePix F11	Kodak Easyshare V570
						
	85%	81%	81%	80%	81%	79%
TIPALO	6MP CCD	8MP CCD	5MP CCD	5MP Super CCD HR	6MP Super CCD HR	2 x 5MP CCD
OBJEKTIV	3x zoom (35-105mm)	3,5x zoom (36-126mm)	3x zoom (35-105mm)	Fujinon 3,6x zoom (38-130mm)	Fujinon 3x zoom (36-108mm)	Schneider Kreuznach fiksen (23 mm) in 3x zoom (39-117mm)
ZASLONKA	f/3,5 – f/5,4	f/2,7 – f/5,3	f/2,8 – f/4,9	f2,8 – f/5,5	f2,8 – f/5,0	f/2,8; f/3,9 – f/4,4
ZAKLOPNI ČASI	Ni podatka	Ni podatka	15s – 1/1500s	4s – 1/2000s	3s – 1/2000s	8s – 1/1448s
POMNILNIK	20MB vgrajenega, reža SD	23MB vgrajenega, reža SD	16MB kartica SD, reža SD	16MB xD	16MB xD	32MB vgrajenega, reža SD/MMC
ZASLON	7,62 cm LCD, 230.000 pik	6,35 cm LCD, 150.000 pik	5cm LCD, 118.000 pik	7,6 centimetra	6,35 centimetra	6,6cm LCD, 230.000 pik
OBČUTLJIVOST	Auto, ISO 50 – 400	Auto, ISO 50 – 400	Auto, ISO 50–400	ISO 64–1600	ISO 80–1600	Auto, ISO 64 – 800 (pri 1,8MP)
FUNKCIJE	Wi-Fi, D-Lighting, Face Priority, Pitmotion, zajem videa 640 x 480 pri 30fps, 24 scenski načinov	Face Priority, D-Lighting, Wi-Fi, 14 scenskih načinov, diktafon, zajem videa 640x480, 4cm makro...	Wi,Fi, spajanje panoram, zaporedno fotografiranje pri 2,1fps, zajem videa 640x480, 30fps	4 igre, zaporedno fotografiranje 2fps, 6 scenskih načinov	Zaporedno fotografiranje pri 2,2 fps, diktafon, 6 scenskih načinov	Spajanje panoram, kup scenskih načinov, zajem videa 640x480 pri 30fps

PCF Razsodba

Pogled skozi objektiv je razkril...

Da, razsodba ni bila lahka. Mesec dni smo odpirali škatle in pošteno izmozgali kar osemnajst fotoaparatov. Dejstvo je, da so kompaktni digitalni fotoaparati dosegli svoj prvi vrhunec in večina jih je izredno kakovostno izdelanih, pa tudi kakovost posnetkov se v tem razredu pri večini skorajda ne razlikuje. Proizvajalci v praktično vsak model vključijo zanimive funkcije, tako da je nakup zares zelo odvisen od tega, kar potrebujete. Vseeno se je po zaslugi odličnih fotografij, zmogljivega objektiva, stabilizacije slike in visoke zmogljivosti občutljivosti na zmagovalno stopničko povzpel Panasonicov digitalni kompaktni fotoaparat Lumix TZ1. Pomembno je poudariti, da vse to nudi v klasičnem ohišju kompaktnega fotoaparata, ne pa v škatli za čevlje, kot bi lahko označili večino ohišij zrcalno-refleksnih modelov, v kakršnih takšne zmogljivosti ponujajo konkurenti. Pa tudi zanj zahtevana cena je zelo sprejemljiva. Če ste tehnično osveščeni in želite Wi-Fi, se ozrite po Nikonovem CoolPixu P4, ki je izvrsten, a nekoliko drag kompakten fotoaparat. Ne spreglejte pa tudi inovativnih HP-jevih in zanesljivih Sonyjevih fotoaparatov. Izbira je ogromna... **PCF**

QUANTUM d.o.o.
računalniške in programska oprema
Letališka 32, 1000 Ljubljana
tel: 01/521-20-30, fax: 01/521-20-35

Koda za dodatni popust pO607ft

www.tehnika.net

Vector 2800 (512 Mb, 80 Gb, CD-REW/DVD, VGA 69.100 SIT z DDV
Samsung 710N Analog, Simple, Silver, 12ms, 49.998 SIT z DDV
Samsung 740BF DVI, Simple, Black-Silver, 60.990 z DDV
Samsung 920N Analog, Simple, Silver, 8ms, 61.560 SIT z DDV
Samsung 940MW LCD TV monitor, Simple, Silver, Wide, MFM, 8ms, 89.989 SIT z DDV
Toshiba S8 projektor 2000 NASI, 174.788 SIT z DDV
Asus A7D prenosnik (AMD Turion 1.8 Ghz, 1Gb RAM, 17' ekran), 299.988 SIT z DDV
TV HYUNDAI LCD 32" A321, 216.988 SIT z DDV
TV SAMSUNG LE 23T51, 174.944 SIT z DDV

ŽE V PRODAJI!

PORABENI

FHM

DARILO! OBRNI REVIJO!

RAZISKANO!

ZASLUŽI MILIJONE!

Zgodbe ljudi, ki jim je uspelo. Zakaj? Ker ti denar ne more kupiti ljubezni, lahko pa ti kupi prekleto dober nadomestek!

FHM FIGHT SPECIAL

FIGHT SPECIAL!

WWE dekleta, psihoti Iz Ultimate Fightinga, piflarski wrestlerji - sam si izberi, kdo te naj nalomi.

AIDA!

FHM BEJBA SOSEDNJE ULICE 2006

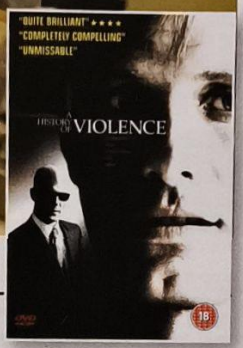
Prikloni se zmagovalki izbora *FHM* Bejba sosednje ulice 2006.

BREZPLAČNA PRILOGA!

100 NAJBOLJ SEKSI ŽENSK SVETA!

DVD MESECA

The History of Violence



Regija 2 Entertainment in Video

A History of Violence ni film, ki bi ga pričakovali od režiserja, ki je leta 1991 v *Naked Lunch* spremenil pisalne stroje v velike žuželke, leta 1983 pa v *Videodrome* prisilil Jamesa Woodsa, da je v svoje črevesje vtaknil videokaseto. David Cronenberg, mojster temačnih in precej bizarnih srhljivk, je tokrat ustvaril najbolj "mainstream" izdelek svoje filmske kariere, ki pod varljivo preprostim površjem skriva kompleksna vprašanja o človeški naravi in pomenu identitete.

Tom Stall (Viggo Mortensen) je miren, družinski človek in lastnik priljubljene restavracije v tipičnem zaspanem ameriškem mestecu. Ko nekega dne njegovo restavracijo ustrahujeta neznana lopova, Tom vzame pravico v svoje roke tako hitro in profesionalno, da postane čez noč novi lokalni junak. Sramežljivemu Tomu medijska izpostavljenost in slava nista po godu, kaj kmalu pa se mora spopasti z novo težavo: v mestu se prikaže kriminalec Carl Fogarty (Ed Harris), ki trdi, da je Tomu pravzaprav ime Joey... Gre za primer zamenjane identitete? Ali pa Tom skrbno skriva umazano skrivnost iz svoje preteklosti, ki grozi, da bo razdrla njegovo družino? Je zakonitostim človeške narave mogoče ubežati?

A History of Violence je napeta psihološka drama in prefinjena kritika ameriških sanj,v kateri Cronenberg namigne, da je nasilje, sestavni element človeške duše, tako ameriško kot ameriška pita in da se nekje globoko v vsakem izmed nas skriva morilec, ki je za svoje preživetje sposoben pošastnih dejanj. Če boste ob vsem naštetem še zmeraj potrebovali dodaten material za razmislek, posezite po DVD-ju, na katerem boste našli kopico zanimivih dodatkov o fenomenu nasilja, napovednik, izbrisane prizore in seveda nepogrešljiv komentar režiserja.

Ocena
Film ✪✪✪✪✩
Disk ✪✪✪✪✩

King Kong

Regija 2 Universal Pictures Video

King Kongom je Peter Jackson (*The Lord of the Rings*) uresničil svoje dolgoletne sanje – predelal je film, ki ga je v rosnih letih navdihnil, da je sploh postal filmski režiser, pri tem pa je ustvaril pravo vizualno mojstrovino, ki jo poleg noro dovršenih posebnih učinkov odlikujeta še odlično izbrana igralska zasedba in scenarij.

Klasične zgodbe o lepotici in zveri v obliki velikanske gorile nam najbrž ni treba posebej predstavljati; odkar je bila leta 1933 prvič predstavljena na filmskem platnu, je postala instantna klasika, ki je skozi desetletja burila domišljijo ljudi. Jacksonov pustolovski spektakel ostaja zvest originalu, začini pa ga z najbolj realističnim Kongom v filmski zgodovini, spektakularnimi stampedi dinozavrov in roji ogromnih insektov, predvsem pa s tragično in ganljivo ljubezensko zgodbo med Ann Darrow (Naomi Watts) in veliko opico, ki po svoji moči preseže vse izjemne tehnološke dosežke filma.

Ocena
Film ✪✪✪✪✩
Disk ✪✪✪✪✩

Aeon Flux

Regija 2 Paramount Home Entertainment

Piše se leto 2415. Večino svetovnega prebivalstva je iztrebil smrtonosni virus, preživeli pa živijo v utopičnem mestu, ki mu vlada diktator Trevor Goodchild (Marton Csokas). Pod površjem urejene, "popolne" družbe pa deluje skrivna skupina upornikov, ki svoji vrhunski agentki, seksipilni in smrtonosni *Aeon Flux* (Charlize Theron), naloži zahtevno misijo, ki naj bi ljudem prinesla resnico in svobodo...

Če sodite med ljubitelje znanstvene fantastike in je zgornja zgodba pritegnila vašo pozornost, nam oprostite, ker moramo vaše navdušenje zatreti v kali: ogled filma Aeon Flux, ki je nastal na podlagi istoimenske serije kratkih animiranih filmov za MTV-jev Liquid Television, je še najbolj podoben puljenju zob brez anestetika. Popolnoma neoriginalno zgodbo o problemih kloniranja in vladni korupciji se pogojno splača ogledati, če ste pripravljeni porabiti uro in pol vašega življenja zgolj zato, da bi videli Charlize Theron v tesnih, seksi oblačilcih pri izvajanju vratolomnih akrobatskih trikov, v nasprotnem primeru pa si raje znova oglejte veliko boljšo *Gattaco*.

Ocena
Film ✪✪✩✩✩
Disk ✪✪✪✩✩

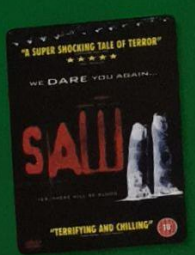
DVD Kotiček

Wallace & Gromit: The Curse of the Were-rabbit
Regija 2

Angleški komični duo iz gline, ki ga sestavljata izumitelj Wallace in njegov zvesti štirinožni prijatelj Gromit, gotovo sodita med najbolj prikupne like v zgodovini animiranega filma, končno pa sta dočakala tudi lastni celovečerni film. V *The Curse of the Were-Rabbit* postaneta glinena Laurel in Hardy ponosna lastnika podjetja za nadzor nad poljskimi škodljivci, ki ščiti lokalno zelenjavo pred napadi neverjetno ljubkih zajčkov. Ko pa se briljantni eksperiment "rehabilitacije zajcev" grdo izjalovi, morata prisrčna junaka rešiti Lady Tottingham (Helena Bonham Carter) *pred velikansko, dolgouho nevarnostjo...*

✪✪✪✪✪

Saw II
Regija 2



Nadaljevanje nizkoproračunske grozljivke *Saw*, ki je leta 2004 čez noč postala nepričakovana kultna uspešnica, v primerjavi s predhodnikom ponuja veliko krvi in peščico neoriginalnih ostudnih prizorov, dogajanje pa se znova vrti okoli psihopata Jigsawja. Ko ga policija končno izsledi, Jigsaw (Tobin Bell) razkrije skriti adut: skupino nesrečnih žrtev je zaprl v hišo, iz katere se morajo rešiti, preden vdihnejo smrtno dozo nevarnega živčnega plina, hkrati pa se izogibati pastem, ki prav tako vodijo v gotovo smrt. Vse to je ultimativna nočna mora za detektiva Erica Matthewsa (Donnie Wahlberg), saj je med talci tudi njegov mladoletni sin...

✪✪✩✩✩

Just Like Heaven
Regija 2

Elizabeth (Reese Witherspoon) je mlada, ambiciozna zdravnica, ki je preveč zaposlena, da bi imela kakršnokoli zasebno življenje. Ko neke noči na poti iz službe doživi hudo prometno nesrečo, se spremeni v duha, ki je ujet med zemljo in nebesi, v njeno stanovanje pa se naseli osamljeni arhitekt David (Mark Ruffalo), ki bi se nadležnega duha nergajoče blondinke nadvse rad znebil. *Just Like Heaven* je stereotipna romantična komedija o ljubezni, ki je močnejša od groba, zaradi pretirane sentimentalnosti, osladnosti in banalnega humorja pa bo na pravo struno zabrenkala le pri najbolj okorelih romantikih ženskega spola.

✪✩✩✩✩

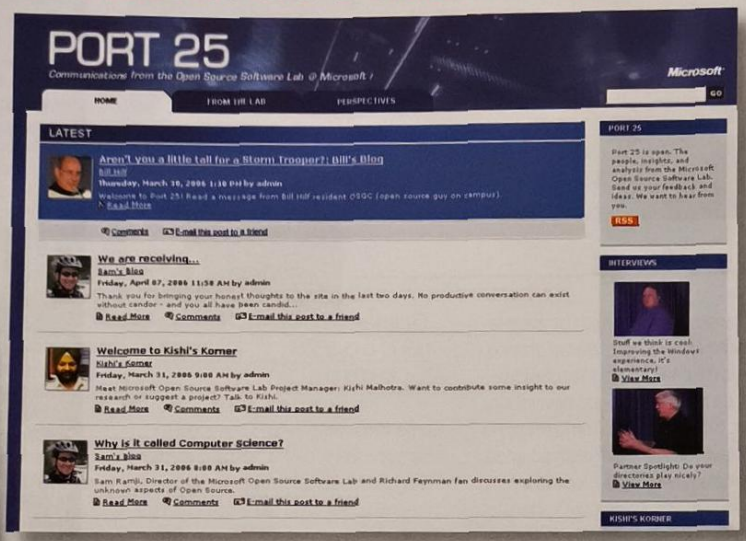
Kiss Kiss Bang Bang
Regija 2

Kiss Kiss Bang Bang, zabavna mešanica črne komedije in filma noir, je zgodba o tatiču Harryju Lockhartu (Robert Downey Jr.), ki ga v čudnem spletu okoliščin zamenjajo za filmskega igralca. Znajde se v Hollywoodu, kjer sreča sanjsko dekle Harmony (Michelle Monaghan) in homoseksualnega detektiva Gaya Perryja (Val Kilmer), ki mu z nasveti pomaga pri pripravah na njegovo novo filmsko vlogo – ta pa kmalu postane srhljivo realna, ko se nenavadna trojica znajde sredi preiskave skrivnostnega umora...

✪✩✩✪✪

Spletnestrani

SPLETNE GOVORICE IN NATEGI



Microsoft je aprila dal spletni glas lastnim, dokaj neznanim Linux-laboratorijem. Omrežje računalnikov z Linuxom, ki ima kar 300 strežnikov, se uporablja za testiranje zmogljivosti tekmeca in eksperimentiranje z združljivostjo lastnih izdelkov, zdaj pa ima tudi celo lasten stroj za odnose z javnostmi, imenovan Port 25.

Bill Hiff, glavni mededžer oddelka za tehnologijo platform pri Microsoftu, je na zadnji konferenci LinuxWorld pojasnil, da gre za spletno stran za odzive na ta velikanski projekt. Stran predstavlja poskus povezave z Microsoftovimi uporabniki, ki uporabljajo izdelke Pošasti iz Redmonda in hipijevsko odprtokodno programsko opremo, ki z njim sodeluje.

Mnoge bo presenetilo, da Microsoft sploh ima tak laboratorij. Večina domačih uporabnikov Linux še vedno vidi kot eksotično žival, ki se je ni varno dotikati, pri Microsoftu pa nanj gledajo kot na resnega tekmeca. Na področju internetnih strežnikov je Linux v pošteni prednosti, saj teče na kar 60% računalnikov, Microsoftova programska oprema pa ždi le na ubornih 25%. Linux uporablja kar nekaj res velikih imen, kot sta

Katerakoli luka v nevihti

Microsoftova stran za komunikacijo z odprtokodno skupnostjo

NAJ BREZPLAČNE STRANI ZA BLOGE

My Space
www.myspace.com

Ko ga je pred kratkim kupil NewsCorp, je MySpace postal prava Meka za bloge, video glasbo in še več, omrežna zasnova Friendsterja pa je vključena v eno samo masovno norijo.

Blogger
www.blogger.com

Eno od prvih brezplačnih orodij za bloge je zdaj modro in hitro popapcal Google. Tam so orodje predelali, da je zdaj veliko bolj prijazno za uporabo, čeprav že malce izgublja šarm.

Live Journal
www.livejournal.com

Dokler se ni pojavil MySpace, je imel LJ verjetno največjo skupnost uporabnikov, ki so objavljali povezave do drugih blogov. Rodila se je skupnost jeznih mladostnikov in... eee... jeznih mladostnikov.

WordPress
wordpress.org

WordPress je "brezplačna in neprecenljiva" odprtokodna rešitev za bloge, ki vašega pisanja ne bo nasmetila z oglasi in neželenimi povezavami, gre pa tudi za popolnoma prilagodljivo zadevščino. Najboljše orodje sploh.

Mucki
BAGHDAD GIRL

Ta mesec se v rubriki Spletne strani osredotočamo na bloge, čeprav nimamo posebnega razloga za to. Zato vam predstavljamo verjetno najbolj paradoksalen blog, kar smo jih kdaj videli. Po celi vrsti slik z mucki, naenkrat naletimo na izjavo: "Danes je bilo vreme zelo lepo, brez avtov in brez bomb."

Pisanje 14-letne Iračanke Raghde Zaid, Baghdad Girl, je neposreden napad na čute, saj njeno izjemno navdušenje nad mucki občasno prekine s poročili o grozotah, ki jih vidi vsak dan.

"Pred štirimi dnevi je blizu naše hiše nekaj močno eksplodiralo, in sicer avtomobil-bomba. Ta avtomobil-bomba je terjal življenja ljudi, polomil okna in nas vse močno prestrašil. Med mrtvimi sta bila tudi dva otroka, stara deset let, ki sta nam včasih prinašala gorivo za generator..."

baghdadgirl.blogspot.com

Garfield
TRUTH & BEAUTY BOMBS

Truth And Beauty Bombs je blog, ki živi v izjemno pomembnem svetu spletnih stripov in nas sproti obvešča o najnovejših dogodkih v krogih na hitro narisane zabave. Na tem mestu pa bi vam radi predstavili oglasno desko na tej strani.

Debata, ki jo boste našli na spodnji povezavi, sledi čudaškim rezultatom predelave starih stripov o Garfieldu, v katerih so Garfieldove izjave zbrisane. Rezultat, kot so opazili mnogi udeleženci debate, je odkrivanje resnice o pomilovanja vrednem in osamljenem lastniku mačka, ki kriči neumnosti v uho spečega hišnega ljubljenčka.

Z razvojem debate se razvija tudi strip, v katerem Jon glasno tarna in krili z rokami zaradi živali, ki negativno vpliva na njegovo družbeno življenje, je predebela in ima čisto nore izpade. Garfielda se po dolgih letih spet splača brati.

snipurl.com/okbx

Geni
MY HERITAGE

Če obstaja kakšna stvar, zaradi katere se ljudem čisto zmeša, je to agresivno postavljanje v bran vsakogar, ki jim je na videz podoben. "Mira je neverjetno podobna Jennifer Aniston," bo nekdo rekel, vsi ostali pa bodo mežikali in nato rekli: "Mogoče malenkost, a le, če pogledaš z enim očesom." In potem se ljudem zmeša. Danes je takšne trditve mogoče znanstveno dokazati.

My Heritage ponuja brezplačno beta različico lastne tehnologije za prepoznavanje obrazov. Če naložite sliko, jo bo program pregledal, najverjetneje s kakšnimi Futurističnimi Tehnologijami, nato pa izpljune seznam znanih osebnosti in odstotek podobnosti, ki jih program najde.

Na stran smo dali sliko našega velecenjega vodje, gospoda Hancmana, in rezultati so bili... fascinantni. Očitno je 62% podoben Melu Gibsonu in 61% Franzu Kafki. *[Ali to pomeni, da sem 123% človek? – Urednik]*

www.myheritage.com

Google in Amazon, dolga leta pa ga je uporabljal tudi Hotmail.

Zgodovina Microsoftovih odzivov na Linux ni bila ravno častna (en Microsoftov delavec je pred nekaj leti Linux označil kot "rak"). Hilf pa je na LinuxWorldu 2006 pojasnil, da je Port 25 dokaz, da Microsoft spreminja svoje mnenje in da je pripravljen na "sobivanje z odprto kodo"

KODA, ODPRI SE

Laboratorij je zaživel kot del Microsoftovih poskusov za preprečevanje vzpona Linuxa, pod Hilfovim vodstvom pa je sprejel bolj odprto stališče. Glede na odzive, ki jih je Hilf prejel, ko je svoj e-naslov objavil v intervjuju za Slashdot, pravi, da zdaj vidi prednosti "odprte" komunikacije in jo tudi podpira. "Sodelovanje v razpravah o odprtokodni programski opremi in Microsoftovih tehnologijah je dobro in ne nekaj, kar bi – kot mnogi verjamejo – želeli 'skriti', istočasno pa se jim tudi ne želimo kakorkoli izogibati."

Hilf svojo ekipo opisuje kot "skupino navdušencev nad odprto kodo znotraj Microsofta" in želi, da bi bila stran Port 25 še veliko več kot le še en kup blogov Microsoftovih uslužbencev, zato tudi načrtuje, da bi bila stran mesto, kjer bi se objavljale analize laboratorija in kot mesto, kjer bi lahko drugim oddelkom v podjetju pokazali tisto, kar je za njih zanimivo.

Zaenkrat odzivi niso ravno konstruktivni, saj zagovorniki brezplačne programske opreme niso najbolj navdušeni nad dejstvom, da so na strani objavljene datoteke WMV, strani .asp in da je celotna oblika strani prijazna skoraj izključno samo za *Internet Explorer*. Upamo, da se bo vroča kri zaradi strani kmalu ohladila, in če bodo pri Microsoftu sami sprejeli določene odprtokodne tehnologije na lastni strani, lahko Port 25 postane mesto za izjemno pozitivne razprave med dvema dolgo časa "sovražnima" skupnostma. **PCF**

"Port 25 je dokaz, da ima Microsoft nov odnos do odprtokodnih aplikacij"

Avtorska patrulja

Tak jedrnat odgovor je dobila študentka, ki jo RIAA toži zaradi izmenjave datotek, ko je klicala na številko za informacije: "Pri RIAA smo študentom že večkrat predlagali, naj prenehajo s študijem ali pa se prepišejo na državne univerze, da bodo lahko odplačali stroške poravnave."

Esej Cassi Hunt o njeni izkušnji, ki je bil izvirno objavljen v spletnem časopisu *MIT, The Tech*, lahko preberete na **snipurl.com/oxts**. Študentko tožijo za 3.750 dolarjev (nekaj več kot 700.000 SIT), sama pa že tako ali tako komaj plačuje šolnino, tako da nikakor ne bo mogla plačati kazni. Ko je klicala na telefon za pomoč in informacije, so ji povedali, da nima prav nobene alternative in da pri RIAA upoštevajo samo zdravstvene razloge za neplačevanje. Nato pa je bil predstavljen pravi dragulj. Cassi ga sama še najbolje opiše:

"Ameriško združenje založnikov bi raje videlo, da bi ameriško mladino prikrajšali za višjo izobrazbo in jim za večno preprečili, da bi lahko osebnostno in finančno (in umetnostno) prispevali družbi, zato da nas lahko križajo v opozorilo našim vrstnikom, da dejstva, da nam s tem uničijo tudi življenja, sploh ne omenjam. Končno razumem, kaj so pri RIAA mislili, ko so mi povedali, da kraja glasbe ni zločin brez žrtev – žrtve so obešene vsem na očeh."

"Če zagrešiš zločin nad nekom, moraš seveda za to odgovarjati. Zdi pa se mi grozljivo, da lahko nekdo tako brezvestno in brez vsakega sočutja procesira ljudi kot mesoreznica."

Zanimivo je, da mora Sony plačati 10 milijonov dolarjev, Warner Music pa pet milijonov za izvensodno poravnavo, ker sta podjetji podkupovali radijske postaje.

RIAA je zdaj že presegla sto milijonov dolarjev dobička iz tožb proti otrokom, študentom in ostarelim. Če želite prispevati nekaj drobiža za vse tiste, ki jih RIAA trenutno toži, skočite na **www.downhillbattle.org.**

Odklop
Samo še to

>>fwd>>fwd Barbara po malem znori, ker Slovenci ne znamo več govoriti slovensko

No, norim ravno ne, sem pa že prešla fazo valjanja od smeha in se mi zdi maličenje jezika samo še skrajnje žalostno. Slovenci izumiramo, pa ne zaradi nizke rodnosti, temveč zato, ker sami uničujemo edino lastnost, ki nas ločuje od ostalih Evropejcev – naš jezik. Ko sem iz ust čisto navadne Slovenke prvič zaslišala besedno zvezo "fleten doggy", me je tako ali tako zabilo na strop, odkar sta takšno mešanje tujih besed v slovenščino in "l33t" blebetanja postalo klasičen pogovorni jezik, pa mi gre samo še na bruhanje. Pa se še sploh nisem dotaknila dejstva, da en kup slovenskih politikov, ki so nagnjeni tako hudo v desno, da bi jih lahko označila za neonaciste, sploh ne zna skovati ene same besede v slovenščini, ne glede na to, kako se igrajo patriote. To je seveda žalostno. Ravno tako kot je žalostno dejstvo, da večina "slovenskih patriotov", ki sem jih v življenju uspela spoznati, sploh ne zna slovensko.

V bistvu pa teh vrstic ne pišem zaradi tega. Ne. Pišem jih zato, ker sem dobila alergijo na u-je. Ne zafrkavam. Vse skupaj je prišlo že tako daleč, da je mol televizor pošteno popljuvan, če slučajno gledam poročila na televiziji do konca. Takrat namreč pride na vrsto "ureme". In uremenska napoued praui, da bo še naslednje ni pošteno uroče. In u tej uročini bomo usi dobili usaj sončarico. Se pa lahko potolažimo s tem, da gremo u kino in si ogledamo *U kot uroče maščeuanje*. Zakaj bi imeli v abecedi črko, ki je sploh ne uporabljamo? Urzimo tisti grdi, špičasti V lepo uen in se pogouarjajmo, kot se za Slouence spodobi. A ne bi bilo to skrajno fino?

Mogoče pa dejansko imamo preueč črk u abecedi in bi se jih morali znebiti. L je na primer tudi ena takšnih črk. Če smo že pri tem, se rešimo še celotnega prauopisa in pišimo, kot nam "slovenska duša" narekuje. Suet bi lahko bil tako prekrasen, če nam ne bi bilo treba niti malo paziti na edino stuar, zaradi katere smo Slouenci prav Slouenci in ne na primer Hrvati, Austrijci ali Britanci. Zakaj se sploh sekiramo. Hej, če bo šlo tako naprej, bomo jezikouno tako ali tako postali mešanica teh treh narodou. Da, lepo nam bo u Europi...

Tako to gre (3.del)...

Vse o nastajanju naše revije iz prve roke in na skrajno neresen način

Že tretji mesec zapored vam bomo odškrnili vrata našega uredništva, s kriljenjem rok poskušali odvrniti vašo pozornost od nesnage, jo je po sinočnji seansi opisovanja strojne opreme pustil na tleh Gregor Mraz, in vam pokazati, kako se skoti članek, primeren za objavo v tako čislani reviji, kot je *PCFormat*. Dva meseca nazaj smo bili priča sadističnim mahinacijam našega urednika, ko smo iskali vir osnutka članka, nato smo se prejšnji mesec s težavo prebili mimo kaotičnega obnašanja nekaterih naših piscev, zdaj pa je čas, da si ogledamo, kaj se dogaja s člankom, ko ga pisec slavnostno proglasi za pravkar čisto in res končanega.

Ta veseli dogodek je običajno tri dni kasneje od "resno mislim, ko rečem, fant-je" zadnjega roka za oddajo. Prva postaja članka je takrat že nevarno razbesnjen urednik. Njegova prva naloga je, da na živce nekaj ledu, da lahko začne razsodno razmišljati, druga naloga pa je, da očisti tekst morebitnih neprimernih elementov, kot so denimo kletvice. Verjetno bi vas presenetilo, koliko jih pisuni podzavestno ali pa morda prav nagajivo namenoma namečejo v svoje tekste in držijo pesti, da bo uredniškemu očesu kakšna kosmata ušla mimo zenice. Ampak urednik vedno uspešno nadomesti razne p...e m.....e in ostale običajno pokrite dele telesa ter z njimi povezane glagole z bolj pohlevnimi izrazi: "preklemansko", "je šel rakom žvižgat", "porkamotorka" in podobnimi. Ja, najde tudi vse finte v slogu: "napis, da materina soba ni prazna, je biser".

Ko/če je njegovo visočanstvo, gospod urednik, s tekstom zadovoljen, ta roma pod prste naši lektorici Barbari. Ja, če greste mimo uredništva in skozi okno slišite razburjen ženski glas: "Pa kaj ta piše? A je pri nas kdo pismen? Vejice, vejice, vejice!" to pomeni, da je revija v fazi lektoriranja. Govori se, da ima Barbara nekje skrito črno beležko, ki vsebuje zbirko najbolj neumnimi napak piscev, in jo bo uporabila kot orodje izsiljevanja v primeru, da se kdo iz uredništva prebije na visok politični položaj. Staviti na kaj takega je sicer podobno zdravo kot v boju med zlobnežem in Chuckom Norrisom staviti na prvega, ampak človek nikoli ne ve... če je G. W. B. lahko predsednik najmočnejše države na svetu, bi tudi kak Gregor Mraz lahko zavzel predsedniški položaj v mini državici, kot je naša. Kakor koli že, brez aspirinov in krajših napadov depresije skozi fazo lektoriranja ni mogoče preslalomirati. Med pisci se tu in tam namreč najde tudi kakšen šaljivec, ki namenoma nastavlja mine, kot je denimo "obluba dela dolg si je, misljil ko, je šev ven zun da bi nagobec fsipal, enga terca".

Nekaj živčnih zlomov in histeričnih izbruhov smeha ("buahahaha, zakaj jaaaz?") kasneje dobijo datoteke s članki končnico "lek", kar pomeni, da so pripravljene na mojstre oblikovanja. Ampak o njihovih veščinah, vrednih črnega pasu kdaj drugič. V naslednji številki, recimo...

Lektoriranje je včasih podobno čaranju. Le da so spektakularni posebni učinki pri prvem bolj redki.

NASLEDNJA ŠTEVILKA PCFORMATA IZIDE 1. AVGUST

IZKUSI MOČ X-MEN

THE OFFICIAL GAME

ŽE V PRODAJI

12+

PC DVD ROM

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS

XBOX

XBOX 360

PlayStation 2

MARVEL

ACTIVISION

activision.com

MARVEL, X-MEN and all related character names and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2006 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. This Interactive game is produced under license from Marvel Characters, Inc. X-Men: The Last Stand Motion Picture and Images from Motion Picture © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Game © 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. "PlayStation" and the "2" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Osvežilne cene za vroče poletne dni!

www.pcplus.si
080 26 29
BREZPLAČEN KLIC

Vse izdelke lahko kupite pri pooblaščenih prodajalcih PCplus.

RICOH

Ricoh Caplio R30

5,13 Mpix tipalo
5,7x optični wide zoom
3,6x digitalni zoom
2,5" LCD zaslon s histogramom
8 programov fotografiranja
makro 1 cm
skew - correction funkcija
Li-Ion baterija s polnilcem

64.900 SIT
270,82 EUR

Kodak

KODAK EasyShare V530

5 Mpix tipalo
3x optični zoom
4x digitalni zoom
Schneider Kreuznach C-Variogon leča
2,0" LCD zaslon
20 programov fotografiranja
Li-Ion baterija s polnilcem
podstavek za polnjenje/povezavo s PC-jem

64.900 SIT
270,82 EUR

Kodak

KODAK EasyShare Z650

6 Mpix tipalo
10x optični zoom
5x digitalni zoom
Schneider Kreuznach Variogon leča
2,0" LCD zaslon
17 programov fotografiranja
priložena lithium CRV3 baterija

69.900 SIT
291,69 EUR

Kodak

KODAK EasyShare P850

5.1 Mpix tipalo
12x optični zoom
3.3x digitalni zoom
stabilizacija slike
Schneider Kreuznach Variogon leča
2,5" LCD zaslon
16 programov fotografiranja
Li-Ion baterija s polnilcem
RAW zajem podatkov

104.900 SIT
437,74 EUR

MSI

AMD Mobile Sempron

MSI MEGA Book L710B-009YU

AMD Sempron 3100+ procesor
pomnilnik 1024MB DDR
trdi disk 80GB
DVD Dual Layer zapisovalnik
17" WXGA glare zaslon
WLAN, Firewire, **čitalnik kartic**
priloženi torbica in optična miška

269.900 SIT
1.126,27 EUR

BenQ

intel Pentium M inside

Benq Joybook S53

Intel Pentium M 750 1.86GHz procesor
pomnilnik 512MB DDR II
trdi disk 80GB
DVD Dual Layer zapisovalnik
13" WXGA zaslon
WLAN, Firewire, **čitalnik kartic**
Bluetooth vmesnik, IR vmesnik,
priložen Linux operacijski sistem
Benq QMedia programski paket

299.900 SIT
1.251,46 EUR

MSI

intel Centrino Duo

Windows xp

MSI MEGA Book S262B-006NL

Intel Core Duo T3200 procesor z 1.6GHz
pomnilnik 512MB DDR
trdi disk 60GB
DVD Dual Layer zapisovalnik
12.1" WXGA glare zaslon
WLAN, **Bluetooth**, Firewire, **čitalnik kartic**
teža 2.0 kg
8 celična Li-Ion baterija
priloženi torbica in optična miška
Windows XP Home

329.900 SIT
1.376,64 EUR

PCplus ACTION

AMD 64 Athlon

GeForce 7 Series

AMD Athlon64 3200+
pomnilnik 1024MB DDR2
trdi disk 250GB 8MB SATA
DVD+/-RW NEC ND4571
priložen NERO Express
nVidia 7600GS 256MB, PCI-E, HDTV
disketna enota
čitalec kartic
TV-tuner
350W PFC napajalnik Enermax

189.900 SIT
792,44 EUR

NEC

NEC MultiSync 2070WNX

20,1" wide TN TFT LCD zaslon
16:10 *razmerje slike*
odzivni čas 10ms
kontrastno razmerje 500:1
svetilnost 300 cd/m², ločljivost 1680x1050
DVI-D + D-sub priklop
nastavljivost po višini (110mm)
USB hub 4/1

139.900 SIT
583,79 EUR

Cene so informativne, v SIT in že vsebujejo DDV, cena v EUR je zgolj informativne in je preračunana po tečaju 1 EUR=239,640 SIT. Slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se opravičujemo. Acord 92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

POOBLAŠČENI PRODAJALCI PCplus:
Avto-Izziv d.o.o., Vrhnika 01/75 02 113, **Harlem d.o.o.**, Novo Mesto 07/33 82 900, **Mreža d.o.o.**, Rogaška Slatina 03/81 90 030, **RTV Servis in trgovina d.o.o.**, Ravne na Koroškem 02/82 17 960, **Sat-Com Marjan Šeruga s.p.**, Ptuj 02/78 06 340, **Tech Trade Center d.o.o.**, Ljubljana 01/43 35 350, **RTV servis Tepeh**, Maribor 02/25 23 244, **Trgovina Conrad-Edicom**, Šentjur 03/49 12 550, **Vegatop d.o.o.**, Slovenj Gradec 02/88 43 032, **Trgovine Janus Trade**, Celje 03/42 55 080, Jesenice 04/58 33 870, Kranj 04/20 15 850, Krško 07/48 80 890, Lesce 04/53 20 155, Murska Sobota 02/53 03 830, Ravne na Koroškem 02/87 50 190, **Lemi Computers**, Ljubljana 01/283 43 09, **Meler d.o.o.**, Pivka 05/75 70 160, **Melom d.o.o.**, Tržič 04/592 50 10, **BelBled d.o.o.**, Ločec 07/30 99 400, **Eutronik**, Brežice 05/971 01 01, **X-COM**, Velenje 03/897 03 33, **Epro d.o.o.**, Ljutomer 02/584 12 92, **Energodata**, Maribor 02/300 43 60, **Tripex**, Celje 03/541 90 90, **HardStore**, Celje 03/491 63 30, **Intelsat**, Lenart 02/720 01 30, **www.pcplus.si :: brezplačen klic - 080 26 29**